Tot.399

试玩采访：战国BASARA 真田幸村传、活至黎明 血脉贲张、GT赛车 竞赛、仁王

游戏机实用技术

研究中心

机战OG 月之住民 中文版

攻略透解

捉鬼敢死队
顶点之人
极限脱出 刻之困境
深海之歌

DLC 补完计划

全境封锁 地下世界

特别企划

蒸汽革命 STEAM平台 简史及佳作推荐

LBS游戏 虚拟与现实的交叉点

精灵宝可梦GO 热潮剖析

ULTRA CONSOLE GAME

2016.8A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 特别收录 最上游35期 游戏人设中十大最出名的特征设定 | 神威9号 诚实预告片

机战OG 月之住民 必杀技精彩合集 | 你最痛恨的 生化危机 怪物排行榜 | 香港媒体试玩会+GT 竞赛试玩 N64 20周年纪念视频



Gamehalo高清光盘＋神秘海域4精美海报



TV GAME半月刊
2016.8A
总第399期

COVER STAFF
封面用图：战国BASARA 真田幸村传
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

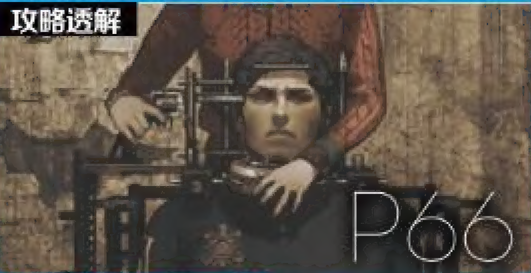
© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



顶点之人



攻略透解
深海之歌



极限脱出 刻之困境



LBS游戏：虚拟与现实的交叉点
精灵宝可梦GO热潮剖析

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年8月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记

DIGEST

07.07 PC版《进化》改为免费运营。

07.07 2016中国独立游戏大赛奖项提名公布。

07.08 《无人天空》制作完成开始压盘。

07.08 PlayStation副总裁Adam Boyes即将从索尼离职。

07.08 新版《古墓丽影》电影定档2018年3月16日。

07.09 《实况足球2017》确定将收录中文解说。

07.10 《死或生 极限沙滩排球3》VR版将与PS VR同步发售。

07.10 《精灵宝可梦GO》服务器压力过大延缓其他地区上架。

07.12 乐游科技（中国）收购Splash Damage工作室。

07.14 《战争机器4》限定版XOneS主机公布。

07.14 Oculus Rift历时半年终于完成所有预购订单。

07.14 任天堂将于双十一期间推出迷你NES主机。

07.18 今年TGS期间将举办首届EVO Japan赛事。

07.18 XOneS主机确定于8月2日正式发售。

07.18 《巫师 昆特牌》确定引进国内。

07.19 任天堂股票交易量打破东京交易所历史纪录。

07.20 滑雪运动员为育碧拍摄宣传片时意外身亡。

07.20 大宇资讯确定将在CJ展出《仙剑奇侠传》VR版。

07.21 《最后的守护者》中文版10月25日同步发售。

07.22 罗伊斯被选为《FIFA 17》封面人物。

GEAR Xbox One S主机发售日正式确定

自今年E3展会上公布了新型号主机Xbox One S的存在后，7月份微软终于正式确定了这款主机的发售日期，XOneS主机将会于今年8月2日在美国等地在内的部分地区率先发售，之后会逐渐在全球更多区域上市。而在前不久的采访中，Xbox中国区主管谢恩伟也已经表示Xbox One S将于年底在国行市场发售。

首发阶段，XOneS主机将只提供2TB的白色版本，售价为399美元。之前公布的1TB和500GB硬盘版本将在XOneS正式发售之后公布，这两款机型的定价分别为349美元和299美元。作为Xbox家族新成员的XOneS主机，相比初代XOne机型体积缩小了40%，电源设计改为了内部集成供电。除了在规格上有所变化外，XOneS主机还有着更多的功能进化，不仅支持4K高清视频播放以及4K蓝光光碟播放，同时还提供了高动态范围（HDR）支持，使得视频以及游戏在XOneS上呈现出更丰富的明暗和色彩细节，包括《战争机器4》、《极限竞速 地平线3》等3A大作都将成为首批支持HDR的Xbox One游戏。另外，新机型上市后，随主机附带的手柄也将更换为新款的XOne手柄。新款XOne无线手柄将会提供原本仅在月光白限定版和精英手柄上使用的防滑握把材质，并增加了蓝牙连接功能，方便玩家通过蓝牙无线将手柄连接至PC。这款新型号手柄还将在8月2日随新款主机一同进行上市进行单独售卖，售价则为59.99美元。

除了普通版XOneS主机外，微软还公布了《战争机器4》的特别限定版，售价为449美元。套装内包括红色限定版2TB容量主机、游戏主题手柄，以及《战争机器4》数字版下载码一个。这款限定主机与《战争机器4》的主题精英手柄相同，除了血红色的主题外观之外，还有加上了炫酷的激光蚀刻爪痕效果。除了这些主要内容外，套装内还附送一个限定竖放支架，14天Xbox Live金会员资格，以及限定时间内下载X360《战争机器》四部作品合集的资格。限定主机上市的同时，微软也公布了另一款《战争机器4》主题手柄，以主角JD Fenix为原型的蓝色主题进行设计。同时，《战争机器4》还将发行一款限定版精英手柄。

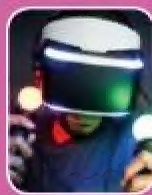




业界声音

SCENE

在近日索尼发给著名科技类媒体The Verge的官方声明中，他们悄悄推倒了之前的说法，将"所有"PS VR游戏都将支持传统PS4手柄的说法换成了"几乎所有游戏"。在声明中索尼提到，一小部分游戏将需要用到MOVE控制器。而截至目前所有已经公布的PS VR游戏作品中，也确实存在类似"MOVE独占"的作品。



部分VR游戏使用PS Move将能够获得更好的游戏体验，让玩家更深入地沉浸于其中。

GAME 《精灵宝可梦 GO》任天堂又一款现象级大作!

7 月初，任天堂旗下的话题性手游大作《精灵宝可梦 GO》正式开服运营，一时间全世界无数玩家涌入服务器中。由于现阶段《精灵宝可梦 GO》仅开放了澳大利亚和新西兰等地的服务器，巨大的玩家数量让这些服务器不堪重负，官方只能对其他地区用户的登陆进行了限制。被挡在服务器外的玩家，只能耐心等待自己所在地区的服务器开放，不过这些玩家的游戏进度都会得到保存。在游戏大热的同时，本作的下载量也一举登上各地区苹果 App Store 免费游戏的榜首位置，安卓系统的装机量则超过了 540 万，甚至有数据指出，《精灵宝可梦 GO》的日活跃用户已经逼近了 Twitter。

因为游戏玩法的特殊性，《精灵宝可梦 GO》的玩家群体相比其他手游用户的存在感绝对是要高出许多，毕竟捧着手机在各种公共场合游荡的游戏玩家总是十分惹眼。街头上的这些玩家也创造出了许多极富娱乐性的新闻，比如教堂周边人口聚集全是游戏玩家；澳大利亚警局遭玩家“攻占”，警方呼吁训练师请不要再来了；华盛顿道馆争夺进入白热化，比雕战胜水箭龟成为白宫新主人。除了游戏本身的强大魅力外，这些充满娱乐性的新闻，也成为了游戏传播的一大助力。不过在截稿前，出现报道称有玩家因为游玩本作闯入民宅而遭到枪击身亡，所以在游戏之余，注意人身安全也十分关键。

目前《精灵宝可梦 GO》已经成为了毋庸置疑的现象级作品，游戏创造的价值也令人咋舌。例如，本作将在月底发行的一款名为 Pokemon Go Plus 的周边手环，在预定阶段已经全部售罄，而 eBay 网上这款周边的价格已经炒高到 200 美元，即便如此却依旧十分枪手。至于营收方面，根据国外数据统计机构 Superdata 给出的信息显示，《精灵宝可梦 GO》自上线以来，已经创造了超过 1400 万美元的营业额。受到本作的影响，任天堂的股票也开始一路走高，任天堂在纽约交易所的股价以及逼近 30 美元，期间涨幅约为 45%，公司市值激增 90 亿美元左右。

日本本土方面，根据《彭博社》的报道，任天堂的股票在 7 月 15 日的单天交易量就突破了 4760 亿日元（约为 450 亿美元），打破日本东京证券交易所建立以来的纪录。这也意味着当天任天堂的股票交易量超过包括日本软银、东京电力等所有其他领域的日厂巨头。而谷歌金融的最新数据显示，任天堂目前的股价已经超过了 30000 日元，相比《精灵宝可梦 GO》发售之前，股价涨幅为约为 109%。仅 7 月 11 日单日涨幅超过了 25%，暴增的股价还触发了日本股市的熔断机制，这一天任天堂的股价也达到了自 1983 年以来的最高单日涨幅。

截至截稿前几日，任天堂总市值已经达到 4.36 万亿日元（约 411 亿美元）左右，一举超过三菱制造和自己的老对手索尼等日厂。不过即便已经出现了如此巨大的涨幅，任天堂也仍旧没有打破公司在 2007 年时创下的纪录。那时任天堂凭借 Wii 和 NDS 在全球的热销，股价一度攀升至 70000 日元，公司市值超过 10 万亿日元，是当时日本排名前五的企业。





业界声音
SCENE

《黑暗之魂》的制作人宫崎英高在接受媒体采访时，被问到是否介意他的名字和《黑暗之魂》被过于紧密的联系在一起时做出了上述回应。宫崎英高表示，自己并不在意他人对自己的看法，自己只会为创造特别的游戏作品而努力，如果就此陷入瓶颈，将会是人生的悲哀。



虽然魂系列对我而言意义非凡，但我不希望就此止步不前。



在说到有关主机换代的革新上，Epic 的 CEO 和联合创始人 Tim Sweeney 表示，类似“天蝎计划”这种像 PC 那样的硬件升级循环，将使玩家总是能够玩到最新最好的游戏。主机业界不需要每七年就重置一次自己的用户基础，产业发展也可以更为迅速并持续壮大下去。

每隔七年就把旧的东西全部扔掉，再重新招揽用户的想法实在太疯狂了。

新闻短波
INFO

PlayStation副总裁 Adam Boyes即将离职

近年来负责掌管维护第三方关系的 PlayStation 副总裁 Adam Boyes，在 7 月通过个人推特宣布自己即将从索尼离职。Adam Boyes 于 2012 年加入索尼，至今已经为公司服务了四个年头，期间他主要负责与第三方开发商及发行商进行沟通，来为 PS 大家族争取更丰富的游戏阵容。他去年在 E3 上为大家公布《最终幻想 7 重制版》和《莎木 3》的画面，相信大家都还能够清楚地记得。在确定离职的同时，Adam 还在自己的另外一条推特中透露，离开索尼后他将加入一家独立游戏工作室，开始尝试游戏开发行业的工作。



《死或生5 最终回合》将开启多项联动计划

自前阵子《死或生 5 最终回合》与 Koei Tecmo 自家“《无双》系列”中的角色井伊直虎进行联动之后，他们又拉来了更多合作伙伴。在 7 月中旬的《DOA Festival 2016》直播中，Koei Tecmo 宣布将推出“《拳皇》系列”女性格斗角色的联动服装，这些服装将于今年 9 月开放下载，《拳皇》中的超人气女性角色不知火舞也将作为可操作角色登陆游戏之中。而在 7 月中旬，《死或生 5 最终回合》还与《进击的巨人》进行了联动，在游戏中增加了攻城巨人的新场景，当然还有海量的联动服装。



TOPIC 《最终幻想15 王者之剑》日本票房轻松过亿



7月9日，《最终幻想15 王者之剑》CG电影在日本地区正式上映，影迷观影后纷纷为本片打出高分，在日本雅虎网站上，本片的网友们综合评分约为4.5（满分5分）。虽然本片的演员（配役）阵容稍显薄弱，不过凭借影片画面和音乐等方面的精良制作，本作的整体表现还是十分出色，这也是许多观众给出高分的原因。不过因为本作的剧情和《最终幻想15》本篇游戏有着一定的联系，着重讲述游戏主角的父亲雷吉斯国王和亲卫队“王之剑”一起对抗外敌侵略，保卫国家故事的同时，虽然保证了精彩的战斗演出，但叙事方面难免有些欠缺，导致部分对游戏世界观不了解的影迷在观影时出现障碍，这也成为了拉低本片评分的主要原因。

在影片优秀素质的支持下，虽然《最终幻想15 王者之剑》仅在44家影院进行了小规模上映，不过根据日本方面的票房统计数据显示，本片上映十天后，观影人数已经超过70000人，累积票房也轻松突破一亿日元。另外在《最终幻想》强大的品牌号召力影响之下，《最终幻想15 王者之剑》上映2天内的观影人数排进了日本排名第10位，票房排名则创下第9位的好成绩。为了庆祝影片获得的成功，在影院观看本片的幸运观众还可以获赠电影女主角露娜的一幅画像，而7月23日之后，则将更换为另外三位主要角色。

本片除了会在日本地区上映之外，在其他国家地区都只会以数字版形式发行。今年的9月30日，随着《最终幻想15》游戏的发售，本片的蓝光版也将正式推出。



新闻短波 INFO

《实况足球2017》确定加入中文解说

即将于9月13日上市的《职业进化足球 2017》近日公布了全新情报，Konami官方确定将会在本次的新作中收录中文解说，随后KONAMI Asia官博账号也转发了这一消息，我国国内知名足球解说王涛也转发了该条微博。值得一提的是，王涛曾以“民间解说”的方式为系列进行过解说配音，所以看来他这次很有可能会在本作中荣升“官方解说员”。除了普通话解说之外，本作还确定将会收录广东话解说，Konami对中文市场的重视由此可见一斑。

每秒帧率	60fps
分辨率	detail
字幕	英文/繁体中文/简体中文/韩文/日文
语音	英语/广东话/国语/日语

运动员为育碧拍摄宣传片时意外身亡

近日，育碧在为其全新公布的极限运动游戏《Steep》拍摄宣传片时遭遇意外事故，因为拍摄地点智利首都附近的安第斯山脉发生了雪崩，宣传片的主角瑞典滑雪女运动员Matilda Rapaport不幸被大雪掩埋。虽然营救迅速展开，不过因为遭遇缺氧和脑部损伤，Matilda Rapaport最终还是离开了人世。而就在事故发生之前的几天，她还在Instagram上发布了有关视频拍摄地的照片与短视频，并特别添加了“STEEP game”的标签。事发后育碧发表了声明，赞扬了Rapaport的勇敢、热情以及决心。



GAME 《无人天空》制作完成 中文版同步上市

在本作五月份宣布延期后，又经历了两个月的打磨，Hello Games终于完成了《无人天空》的制作。Hello Games工作室的主要负责人Sean Murray在7月7日通过推特晒出了已经压制完成的游戏光碟，一同出现在画面中的还有Hello Games的一众工作人员。在《无人天空》的四年制作时间中，他们遇到过技术难题，甚至因为游戏延期而收到死亡威胁，不过终于还是顺利完成了游戏的开发，这也让照片中的他们看上去表现得十分兴奋和快乐。

在游戏开始进厂压盘的同时，Hello Games也正式确定了本作的发售日期为今年的8月9日。SIEH官方还确定了本作将于这一天同步发售中英文合版，游戏普通版定价为398港币，限定版售价为638港币。其中，游戏的限定版内容包括收藏铁盒、游戏漫画书、概念艺术图集（48页）、PS4专用动态主题以及新手DLC内容。此外，本作的首批实体版游戏中还将附送三个早期特典内容，分别为：配备升级版镭射枪的太空船——A向量船 升级；装备众多先进多用途工具，能够提供快速反击火力的——次贝三原Z65升级；10000点新手货币。

SIEH还透露了本作将会收录中文语音，不过考虑到玩家在《无人天空》的探索过程中，可能并不会遇到太多的NPC角色，所以这项语音功能应该会更多的出现在舰载语音等方面。





TOPIC 育碧公布第一季度财报 数字渠道成重头

虽然近半年来育碧一直在疲于应付维旺迪的恶意收购，不过这并不影响育碧的正常运营。7月内育碧公布了公司本财年第一季度的财政报告，财报显示育碧本季度销售额比去年同期上涨了大约44%左右，并且超过公司本季度的财政预期。育碧还重点强调了数字渠道营收比重的增长。在本季度育碧的财报中显示有75.3%的销售额来自于数字渠道，去年同期这个数字大约为56%左右，这一数字也创下了育碧的新纪录。这75.3%的销售额为育碧带来了1.154亿美元的营收，本季度的总销售额则约为1.532亿美元。育碧还提到在数字营收的部分中，约有5270万美元（约占数字营收的45%）左右的收入是来自"玩家深度投资"（recurring player investment），也就是游戏的数字商品、DLC、游戏季票、玩家订阅服务和广告等等，这一比例相比去年同期上涨了113.8%。另外，育碧在近期对往期商品（已经推出并发售了一段时间的商品）的销售也取得了不错的成绩，销售额达到1.396亿美元，上涨了36.3%。育碧执行总裁Yves Guillemot表示，现今的游戏产业充满了机遇，而育碧也通过创造更多优质产品，以及品牌延伸计划获得了稳定有力的成长。

财报中育碧还提到了公司在各个不同平台的销售情况，其PS4平台以31%的比重占据第一，XOne则为23%，PC平台的比重则为26%。虽然PS4平台所占的比重最高，但是之前育碧曾提出Xbox用户的单人消费额会稍高于PS系用户。同时，尽管育碧近年来在任系主机上的收益正在逐渐减少，但是他们依旧表达了对NX主机的支持，Yves Guillemot也提到任系主机总是能在吸引休闲玩家和扩大业界的规模方面做出出色的成绩。在今年的E3展会上，育碧也公布了自己旗下的跳舞游戏《Just Dance 2017》将成为NX主机的首发游戏之一。



TOPIC 吉尼斯世界纪录首度牵手ChinaJoy

2016年7月28日~31日，吉尼斯世界纪录将携《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》（以下简称《游戏玩家版》）参加在上海举行的中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）。这是吉尼斯世界纪录自今年4月第一次发布全球游戏玩家年刊的中文版本之后首次牵手全球数码互动娱乐领域极具影响力的盛会ChinaJoy，入驻E7馆22展台，直面中国玩家。

《游戏玩家版》中文版由吉尼斯世界纪录同UCG合作编译，北京时代华文书局出版。它刊载了游戏界中上千项最新的世界纪录，聚焦于玩家们选出的最流行的游戏，以纪录保持者及行业精英的人物访谈、专题、硬件与技术介绍以及年度榜单等形式呈现，内容精彩纷呈。

7月28日-31日期间，凡前往ChinaJoy会场的吉尼斯世界纪录展位（E7馆22展台）或通过UCG淘宝商城购买《游戏玩家版》，玩家均可享受8.8折优惠（即每本66元）。

展会期间，除了可以以优惠价格购买书之外，吉尼斯世界纪录还为到场的玩家带来意想不到的参与体验。现场不仅可以与游戏中的经典角色合影，还可通过微博分享合影赢取《吉尼斯世界纪录大全2016》中文版。所有关注吉尼斯世界纪录的玩家都可以将个人邮箱私信给新浪微博@吉尼斯世界纪录，将有机会提前了解《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》的精彩预告。





淘宝扫码购买

业界声音 SCENE

自微软公布"天蝎计划"以来，不少玩家就陷入了困惑之中，不仅要在新老机型之间进行取舍，"天蝎"可以预见的高昂售价也让玩家心中没谱。不过好在根据Xbox运营部主管Dave McCarthy透露消息称微软已经意识到了这些问题，所以他们已经开始和各大零售商就旧换新的事宜进行了商谈。

我们希望通过以旧换新的手段，能让主机更迭的过程尽可能顺利。

新闻短波 INFO

EA联合派拉蒙拍摄"《BF》系列"剧集

近日，派拉蒙电视和Anonymous Content宣布从EA手中拿到了一部基于"《BF》系列"的电视剧集拍摄权，并且该项目已经进入了制作阶段。本剧的执行制片人Michael Sugar表示，"《BF》系列"作品拥有庞大且忠实的粉丝群体，这使得它成为一个十分适合改编为长篇剧集的品牌。派拉蒙电视的总裁Amy Powell在谈到这个项目时则表示，他们一直在寻找各个领域能够与观众引发共鸣的题材进行改编，而"《BF》系列"就是一个能把许多独特而激动人心的内容带到电视屏幕上的作品。



Oculus Rift预购订单完成 开始正常供货

虽然早在今年的3月28日Oculus Rift就已经正式发售，不过因为这款VR设备的预售成绩实在过于出色，而设备产能又出现了一些问题，这导致了Oculus Rift的首发订单出现了大面积延误。甚至许多第一时间预购的用户，也都需要登上几个月才最终拿到了属于自己的Oculus Rift设备。在出现延误时，Oculus官方表示他们会在8月前完全解决延误的订单，而目前他们已经顺利解决了订单的问题。从7月14日开始，所有在官网预定的Oculus Rift只需要等待2~4个工作日就可以发货。





编辑视点 EDITORS'OPINIONS



国行两难

[文：初心者]

今年我有幸参加了CCG展会，而这也是自己第一次亲身感受国行主机参展的活动。索尼PlayStation和微软Xbox均设有自己的展台。PlayStation的展台以连续3天的游戏制作人舞台活动来活跃气氛，玩家们都非常熟悉的“五仁叔”，添田武人先生也到场为玩家们签售，另一边的微软则是拿出了不少新游戏让观众实际试玩，专门设置的赛车街机吸引了男女老少驻足围观。

除了因为国行而有种强烈的亲切感之外，我也看到了一些未曾想到过的东西。在试玩的人群之中，有家长带着自己的小孩子一起玩的，当然也有不同年龄段的学生们。而出乎我意料的是，就连后者对于游戏机的“手柄”也异常地不适应。对着游戏画面的按键说明，他们得低头对照手柄寻找标志，有人为了尽快跳过对话而把全部按键都试了一遍，有人只把拇指按在两个摇杆上，却试图用食指去按L/R之外的键，硬是在家用机手柄上使出了“C手”，于是角色只能在地图上兜来转去。就算是Kinect这样的体感操作方式，玩《水果忍者》的人也一直找不到要领。来到漫展的人群，大都应该对游戏多少有一定了解，但对专门的游戏机却只有这种接受程度，国行的市场推广之艰难可想而知。然而作为一直关注游戏机的我们来说，都知道这还不是最困难的地方。

> 来到漫展的人群，大都应该对游戏多少有一定了解，但对专门的游戏机却只有这种接受程度，国行的市场推广之艰难可想而知。

在CCG期间，五仁叔跟国内媒体进行了短暂的交流。谈起最近手游业界因为APP游戏纳入有关部门的审核而“哀鸿遍野”的事情，他笑着说“我们早就经历过了”。在淡定幽默之余难免也有些无奈。我们常常调侃国行主机游戏一年下来也没几个，就算过审了也迟迟不上架，殊不知实体版游戏和数字版游戏并不能一次过审同时开售，而模糊的审核标准和来回修改的时间成本，更是我们难以想象的障碍。五仁叔还向我们提出了一个疑惑，如果在展台出展一些很可能只有海外版的中文游戏，玩家们是否可以接受。显然这都是由于对玩家们的期待、推广和审核问题的顾虑。近年来，尽管曲线救国的思路让中文游戏开始繁盛，国行却还是因为这些原因而缺乏最新产品，在短时间内铺不开老玩家的市场，只能想办法另辟蹊径。

手游的奶酪被动了之后，据说还有人发起了众筹和联名抗议，呼吁合理的审核和建立完善的分级制度。看到这种勇者很难让人不为他祝福，但愿同是游戏业的声音稍微变大一点，甚至带来更好的转变吧。

玩一作，少一作

[文：乙太]

“下一作赶紧完结吧”，这是在《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》（以下简称《机战OGMD》）发售后，系列粉丝说得最多的一句话。作为这一群体的一员，我虽然不想承认这句话的正确性，但现实往往是残酷的。《机战OGMD》首周双平台的销量不足11万，而5年前发售的《第2次机战OG》首周销量达到了21万，整整是前者的2倍多。5年的漫长等待，换来了如此的销量，着实令人寒心。

经过了十余年间数款高素质作品的沉淀，《机战OG》系列”已经拥有了数量不小的簇拥。而相比起系列的版权作，以原创角色为主角的“《机战OG》系列”所面向的群体更为核心向。这一部分玩家的数量虽然不及版权作，但忠诚度十分高，对于系列作品往往抱有逢出必买的态度。在“《机战OGMD》之前”，“《OG》系列”的品质向来是毋庸置疑的。开发周期较长、完全原创剧本以及不需付出版权费等优势，让制作团队把足够的时间与精力放在游戏内容的打造上。然而高品质并不意味着能大卖，系列的转折点正是5年前的《第2次机战OG》。首次登陆PS3平台《第2次机战OG》，凭借全新的引擎拥有了系列最强的画面演出效果，豪华的参战和丰富的可玩内容也让粉丝赞叹不已，可谓赚足了口碑。但叫好不叫座，游戏的销量只能用中规中矩来形容，与制作团队的用心程度不成正比。



是什么导致了这一尴尬的局面呢，正是玩家群体的核心化。“《OG》系列”开发周期较长，基本5年才会出一作，但作品之间的剧情却联系紧密，世界观设定也较为复杂。而每有一款新作品推出，制作方又会往作品中增加新的角色，对于老角色的登场以及关系便疏于铺垫。过于核心的世界观架构对于资深玩家而言不能成为问题，但却在想要入坑的新玩家面前竖起了难以逾越的高墙。

《第2次机战OG》在销量上的平庸似乎伤到了制作方的元气，让他们决定在节约成本的同时，采用吸引新玩家的策略，于是就有了5年后的《机战OGMD》。《机战OGMD》显然是一款新老玩家都没有讨好的作品，虽然没有采用“第3次”作为副标题，也在游戏中加入了完整的剧情回顾模式，但游戏的剧本依然对新玩家十分不友好，专有名词满天飞的场景可谓家常便饭。而对于老玩家而言，本作加入的新料实在是太少，大部分素材均沿用自《第2次机战OG》，无法吊起死忠们的胃口。由此可见，在“《机战》系列”版权作也在放弃系列化的今天，核心向的“《OG》系列”再坚持系列作的老套路似乎已经不合时宜了。较高的成本却无法吸引新用户，使得“《OG》系列”陷入了恶性循环之中。为了避免玩家们真正陷入“玩一作，少一作”的窘境，尽早将系列作完结并且开辟新的方向似乎才是一条明路。

> 过于核心的世界观架构对于资深玩家而言不能成为问题，但却在想要入坑的新玩家面前竖起了难以逾越的高墙。



黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

宙人

妖怪手表3 寿司/天妇罗

■LEVEL-5 ■角色扮演
■2016年7月16日 ■日版





热血推荐
25



富有趣，但两个主角的阵容相互独立，培养起来比较繁琐，可以随意更换角色的设定也容易让人把剧情时间线弄错。



游戏的画面保持了一贯的卡通风格，为了拓宽国外市场，本作除了保留了传统的日式风格外，还加入了美国地区的冒险，并且加入了许多西方元素。游戏采用了双主角的方式对剧情进行推进，两边截然不同的风格新鲜感十足，但连贯性较差。虽然加入了新系统，但不少只是徒增繁琐。



作为系列的正统续作，新妖怪和新剧情都下了十足的功夫。**本作采用的是双主人公路线，一方为日本一方为美国，两国会登场带有该国特色的妖怪，并且美国方面在扭蛋和购物等一些细节方面也和日本不一样**。战斗方面增加了移动格等要素，让玩家可做的事变得更多，但是整体改动并不大。

捉鬼敢死队 Ghostbusters

■Activision ■动作射击
■2016年7月12日 ■美版



PS4/XOne

- 美式漫画风格的画面
- 忠于电影的背景音乐
- 本地 4 人游玩乐趣无穷



19



作为电影改编游戏，本作素质尚可。**美式漫画风格的画面、忠于电影的背景音乐，以及能够使用不同武器和手雷的四名角色，作为一款休闲游戏来说本作能消磨掉不少的时间**。但单调重复的流程、过于简单的关卡难度，以及网络联机模式的缺失，都让人期待本作能够会免而非花这个价钱购买。



本作并不是一款糟糕的游戏，在作品题材的运用和经典要素的还原上，还是做得非常到位，角色的升级系统和探索场景隐藏要素的设定也带来了不小的乐趣。但是这都是以一款下载游戏的标准而言，而本作却是一款光盘游戏，虽然 49.99 美元的定价比一般大作便宜一点，但也仍然是太贵了。



本作的画面一般，流程也比较单调无趣。虽然支持四人合作，但本作却莫名其妙的只支持本地联机，使得本作最大的卖点变得毫无意义。虽然是为了和电影互动而推出的游戏，但实际上和电影几乎毫无关系。不过本作对于原作世界观的还原还是做得不错的，每关之前的漫画风格插图画得相当不错。

顶点之人 UPPERS

■Marvelous ■动作
■2016年7月14日 ■日版



PSV

- 粗犷硬派的游戏风格
- 让人心跳的擦边球要素



19



虽然游戏的风格给人硬派的感觉，但是战斗却谈不上硬派，难度甚至可以用简单无脑来形容。无论打杂兵还是 BOSS 都没什么技巧可言。虽然有拆车拆楼等夸张演出，可惜只能在特定场景使用。惟独每关妹子们的要求为游戏带来一点难度。而且人物建模简陋，场景也比较单调，总体让人感到失望。



游戏的画面中规中矩，大部分情况下体验较为流畅，只是在少数特效较多的情况下会有掉帧。战斗部分的手感令人满意，每个角色都有着自己的特色。而除了战斗之外，游戏中与女孩子们的互动是一大特色，部分特写镜头福利度满点。但关卡难度较低，到了后期难免令人略感乏味。



作为一款以把妹和打架为卖点的游戏，本作还是可圈可点的。可以通过带女孩到战场陪伴玩家来提升好感度，还能达成街边女孩们的各种要求也能获得额外的奖励甚至是情书，战斗时的抽选效果还会出现“赏心悦目”的特写，可谓是福利满满。同屏人数多时的掉帧现象是一大硬伤。

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

这个月的前半段国行市场依旧没有任何波澜，除了《海贼无双 3》的国行版本确定将在 8 月 9 日发售之外，几乎没有可以引起玩家注意的内容。不过，没有新闻不代表游戏厂商没有动作，众所周知本月末 ChinaJoy2016 展会即将到来，越发重视中文市场的索尼和微软两大厂商自然不会错过这个机会，想必今年的 CJ 一定会有更多针对国行市场的劲爆新闻出现吧。

《航海王 航海无双3》国行版8月9日上市

索尼互动娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司近日宣布，国行版《航海王 航海无双 3》发售日正式确定为 2016 年 8 月 9 日，届时本作将同时推出 PSV 和 PS4 两个版本，其中 PS4 版售价为 299 元人民币，PSV 版游戏建议零售价则为 249 元人民币。

作为国行游戏市场难得的大作之一，同时又是根据超人气漫画作品《One Piece》而改编的游戏，PlayStation 中国自然对本作的发售极为重视。不仅前期宣传力度更大，推出铁盒版游戏加珍藏版主机的老套路自然也少不了。这次的《航海王 航海无双 3》限量珍藏套装仅针对 PS4 主机发售，有黑白两种颜色可供玩家选择，除了主机本体外，套装内附带一个《航海王 航海无双 3》定制主题 PS4 硬盘槽盖，额外一只 DUALSHOCK®4 无线控制器（金色），以及“初回限量版”实体游戏一张，定价为 2999 元人民币。“初回限量版”游戏是在标准版游戏的基础上，为玩家提供特别为中国市场定制的精美铁盒的特殊版本，建议零售价同样为 299 元人民币。

另外，提前预购本作的玩家，还可以活动三项游戏特点内容，其中包括：1. 萨波前期解锁促销代码（购买之后会立即成为可使用角色）；2. 得到路飞特别服装的促销代码；3. 得到所有角色追加服装的促销代码。为了让用户体验到多人联机游戏带来的乐趣，购买本作的玩家还将获得 PlayStation 中国特别提供的 14 天 PlayStation® Plus 会员体验码，享受会员免费体验。值得一提的是，本作的 PS4 和 PSV 版本之间还将支持 Cross Save 功能，让玩家可以在不同平台上共同体验航海王激情热血的冒险故事。



游戏简介

《航海王 海贼无双 3》是一款由 BNEI 与 KOEI TECMO 联合开发的动作游戏作品，根据著名热血漫画《One Piece》改编而成。本作的玩法以 KOEI TECMO 十分擅长的“无双类”游戏方式呈现，游戏不仅会再现原作中众多经典华丽的场景与战斗，借助 PS4 的优秀机能，玩家将在《One Piece》的故事里获得无双游戏以一挡千的爽快体验！

剧情方面，本作的故事将从草帽海贼团的原点开始讲述，以主角路飞在风车村出生为起点，到随后索隆与路飞在海军基地的初次相遇，直至德莱斯罗兹篇章中战胜七武海唐吉诃德·多弗朗明哥的最新内容，原作中完整的冒险篇章将全数收录到游戏之中。当然，简体中文的语言环境，也能让玩家更好地对系列的故事进行一番回顾。

角色方面既然已经将德莱斯罗兹篇涵盖其中，所以除了“草帽一伙”海盗团的成员外，最新登场的大 Boss 多弗朗明哥、路飞的义兄萨波以及海军大将藤虎等一众人气角色也都将作为可游玩人物首次加入游戏中。这些个性鲜明的新参战角色，每一位的招式与打法都各具特色，游戏中的战斗也将变得空前激烈！而原作中的众多精彩对决，则会由同一张地图的不同战斗来呈现，根据玩家游玩时选择的角色以及势力的不同，这些深植粉丝心中的感人场景也都将以互动漫画的方式一一重现！

系统上，以前作大受好评的游戏系统为基础，本作还加入了与伙伴们并肩战斗的“羁绊攻击”；多名角色加入乱斗，并给予敌方致命攻击的“羁绊突击”；强力致命的“羁绊必杀技”等崭新战斗系统让动作更加爽快壮观！



中国鸡肉供应商再收一家游戏工作室

随着游戏行业的兴起，这两年不仅众多游戏公司在涌入国行游戏市场，我国的公司也相应的开始更多的影响到世界游戏产业。作为电子产业巨头的腾讯不断收购各大游戏工作室自不用说，近日我国一家名为乐游科技控股有限公司的企业也完成了一次对国外游戏开发商的收购。被乐游科技收购的游戏开发商名为 Splash Damage，曾协助开发过《重返狼穴》、《深入敌后 雷神战争》、《战争机器 终极版》等大作，自己也曾独立开发完成过《边缘战士》等游戏，所以 Splash Damage 也算得上一家颇具实力的工作室。据悉此次的收购总值约为 1.5 亿美元，乐游科技的收购还同时包括了 Splash Damage Fireteam 的在线服务业务部分。

说起乐游科技控股有限公司大家可能非常陌生，因为这家公司原本就是一家和游戏八竿子也打不着的企业。在 2014 年之前，乐游科技控股有限公司主要从事的业务一直是家禽和屠宰产业，不过因为前些年禽流感对产业造成的冲击，以及行业的微薄利润带来的巨大风险，他们在近期开始尝试多样化公司的业务类型，于是正在蒸蒸日上的游戏产业就成了他们的目标。但其实截止于 2015 年 12 月 31 日时，乐游科技的八成收入依旧来自其鸡肉的销售业务（据悉其主要供货对象是肯德基和麦当劳），然而其七成的毛利都来自于其游戏部门。值得一提的是，这次行动已经是乐游科技第二次进行游戏公司的收购。在 2014 年，他们就收购了加拿大一家开发商——Digital Extremes，这家公司的主营项目为《星际战甲》。





2016中国独立游戏大赛奖项提名公布

经过长达两个月的征集活动，本次中国独立游戏大赛共收到了 200 余款独立游戏作品的报名，作为 2016indiePlay 中国独立游戏嘉年华最核心的活动，此次征集到的独立游戏作品覆盖了 PC，主机、移动端在内的众多平台，就连新兴的 VR 作品也出现在阵容之中。在征集工作完成之后，为了选出其中最有价值的作品，评审们进行了漫长的后续评审。主办方 CiGA 中国独立游戏联盟分别在北京、上海和广州组织了评审团，各评委在现场通过视频和游戏进行评选。同时，评委还组织进行了综合评审进行最终决选。评审团在对本届大赛作品质量赞叹的同时，也因为无法轻易做出取舍，而陷入了艰难的抉择之中，各评审间更是一度发生争执。最终经过三地评审的综合汇总后，本届大赛的各奖项提名作品终于产生。各评委在恭喜入选游戏的同时，也表示奖项的提名是对于突出作品的认可与肯定，但更重要和令人高兴的是看到这么多高质量的独立游戏作品，热衷于游戏的他们也希望未来会有更多来自由国人打造的，好玩的游戏可以被全球玩家玩到并喜爱。

独立游戏大赛进行评审的同时，6 月 24~26 日在北京、上海、广州、成都和厦门还同期举办了 indieACE Game Jam 大赛。这项赛事在全国范围内吸引了近千名开发者参与，赛事主题是要求参与者在 48 小时的时间内根据现场公布的图案主题进行游戏创作。这最终这项活动产生了上百个极限创意的作品，大赛评审的同期，Game Jam 组的评委也加班加点的对这些作品进行了紧张的评审，最终在全国范围内产生了 Game Jam 组的 8 个提名作品。



此次评选出的所有作品，都将在 7 月 30~31 日的 2016 indiePlay 中国独立游戏嘉年华盛典上展出，同时各奖项的最终优胜将在 7 月 30 日晚的颁奖典礼上揭晓。7 月 30~31 日这 2 天内，白天时间将设置丰富的独立游戏人分享环节，由来自国内外的知名独立游戏开发者大家带来优质的内容分享；7 月 30 日晚颁奖典礼后进入游戏音乐 Party，据悉届时还将有神秘嘉宾到场。目前最为国内最有规模的独立游戏群体聚会，中国独立游戏嘉年华汇聚了真正热爱游戏的玩家，而代表着不断创新和探索的精神的独立游戏，也将在这里等待大家的到来。

国行版XOne《最终幻想 XIII》开启内测抢先体验

近期 SQUARE ENIX 联合百视通开启了国行版 XOne《最终幻想 XIII》的免费内测活动，本次测试会在 7 月 15 日至 7 月 29 日之间征集 2000 名玩家加入测试，测试内容将会包括未来都市"茧"，以及原始大地"脉冲"等舞台。让玩家体验由水晶所引导，融合了魔法与科技的游戏故事。值得一提的是《最终幻想 XIII》也是系列发行 23 年来的首部官方中文版游戏。

报名期间玩家只要来到 Xbox 中国的官方扫面二维码就可以进行报名，随后微软会向报名成功的玩家发放游戏验证码的方式参与内测。验证码可以在 Xbox 上激活，测试资格仅在测试期间有效，测试期后验证码将失效无法再使用。参与测试的玩家只需要拥有注册国行主机的手机号或邮箱，个人网络宽带高于 4 兆，即可领取到激活码，先来先得，数量有限，发完为止。

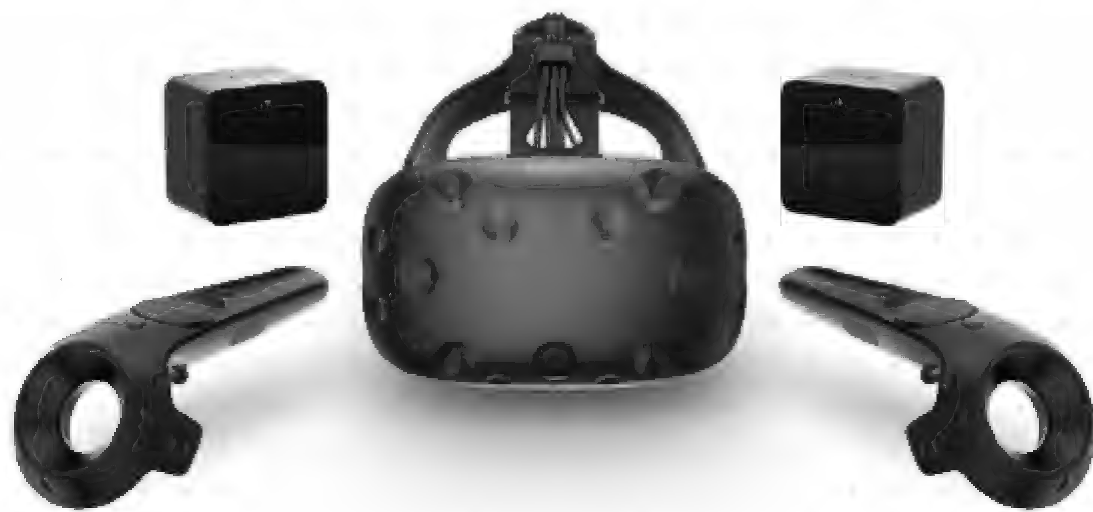
测试期间 Xbox 官方还将开放玩家填写问卷，问卷所搜集到的资料将协助 Xbox One 开发团队提供更优质的服务给玩家。成功提交问卷的玩家，可参加抽奖活动。本活动将抽出 100 位幸运玩家赠送精美的《最终幻想》游戏系列礼物或免费游戏体验时数。



VR先锋告急与山寨大军的崛起

当HTC VIVE艰难迈过10万大关之时，上千万台的VR盒子已实现“农村包围城市”

Steam于7月初发布的一份报告显示，HTC VIVE当前的总用户数量“接近10万”。3个月10万台的销量，对于一部被媒体争相报道、已经全球发布的产品来说，并不是一个能令人满意的数字。而作为HTC VIVE最大的竞争对手，Oculus Rift的DK1和DK2版本在三年多时间里总计销售17.5万台。无论是HTC VIVE还是Oculus Rift，目前大部分购买者恐怕都是来自游戏业，大多是游戏公司或者研究机构购买，玩家所占的比例恐怕很低。毕竟高达800美元的价格，以及与之相配套的发烧级电脑，并不是普通消费者能够接受的。而这一切是行业内人士都早有共识的，但“VR是游戏业的未来”这一点也没有太多人反对。现在最大的问题是，未来何时到来？



无论VR的未来如何，早已是箭在弦上的HTC，已经将自己的身家性命都压在了VR身上。对HTC来说这也是无奈之举。今年第一季度，HTC营业收入同比暴跌64%，净亏损48亿新台币，财报发布后HTC股价跌破百元大关。HTC今年手机出货量预计将降低至1310万台，比去年锐减26.8%，与昔日对手华为相比，预计出货量不到其十分之一。在竞争激烈的安卓手机市场，HTC有被挤出局的危险。

VR是HTC的救命草，至少对此方向的选择，获得了资本市场的追捧。HTC的战略不止是在硬件层面，更要打造VR生态。今年4月，HTC联合Valve、华纳兄弟、阿里巴巴、优酷、爱奇艺等公司合作发起了“亚太虚拟现实产业联盟”，宣布投资1亿美元开启VIVE X计划，鼓励开发者生产更多的优质VR内容。6月份，HTC更宣布将斥资100亿美元建立虚拟现实风投联盟，与28家风投公司合作，投资于虚拟现实相关的内容与技术公司。同时，HTC将与苏宁、国美等合作伙伴共同开设超过1万家的HTC VIVE线下体验店，通过线下全力推广VR。HTC预测，VR产品的产量与销量将在在4年内超过手机。

市调公司SuperDate曾预测2016年全球VR市场的收入预计将达到37亿美元。然而，2016年已经过去了一半，作为目前VR两巨头之一的HTC VIVE，销售额不过6300万美元。理想与现实之间差距太大。

HTC VIVE目前的处境，不禁令人想起20多年前的3DO。当时是游戏业从2D开始进入3D时代，作为3D先驱主机的3DO，也曾引起全球关注，在业界掀起波澜。然而由于售价太高，以及硬件设计上的诸多不足，最终销量惨淡。3D游戏时代最后落入索尼之手。

HTC也存在与当年3DO一样的问题：硬件价格太高、用户体验不够友好、软件供应严重不足……而且HTC VIVE的这些问题更加严峻。价格上，HTC VIVE的门槛不止是800美元的硬件本体，其推荐的电脑配置需要2000美元以上。更大的问题是，它还需要一个专用的游戏室，面积至少在15平米以上。如果按照中国一线城市5万元一平的均价，意味着需要为玩HTC VIVE投入100万元……如果你是一个不差钱的土豪，为了HTC VIVE专门腾出了一个房间，你会发现现阶段它惟一的靠谱用途是用来体验VR的黄色小电影。

目前Steam的绝大部分VR游戏都是试玩版性质，仅有的几款所谓商业大作也显得相当廉价，制作水准与内容量都十分匮乏。HTC自身也打造了一个VR游戏发行平台“VIVE PORT”。用过的玩家都知道其体验有多糟糕：无法连接服务器、无法下载、无法运行都是常态，从评论数也可以看出，这些游戏的下载量估计也是低得可怜。之所以仍然有大批开发商继续提供DEMO性质的游戏，主要原因大概是他们都将此视为试验场，通过这些小游

戏积累 VR 游戏开发经验，并没有指望从这些游戏身上获得收益。

通过软件拉动硬件销量，是游戏业永恒的真理。而目前所有已经上线的 VR 游戏，都不具备成为杀手锏的实力。已公布的 VR 游戏阵容里，暂时也看不到能引爆 VR 市场的大作。VR 硬件厂商们都在摇旗呐喊，通过各种基金鼓励开发者制作 VR 游戏，资本市场对于 VR 也给予了空前的重视，各种 VR 概念股扶摇直上。然而围绕 VR 的兴奋气息一直都只局限于行业范围内，无论 VR 概念炒得有多凶，普通消费者的反应仍然是“VR 是什么？能吃吗？”

比起 Oculus 和 HTC，索尼的举动更值得关注。PS VR 连续几次开放预售都被瞬间抢购一空。虽然 PS VR 的技术规格不如 HTC VIVE，但却是三大 VR 设备中最为经济实惠的选择。而且 PS VR 不需要玩家专门为其腾出一个空房间，玩家可以像普通游戏一样坐在沙发上游玩，索尼已经向 PS VR 的游戏开发商们发布了相关指引。更重要的是，索尼拥有自身强大的第一方游戏开发实力，能够独立开发出 AAA 品质的 VR 大作，而这正是目前 Oculus 与 HTC 最为匮乏的。VR 需要的是大投资、有强烈视觉冲击力的大作，才能激发玩家的购买欲。而 Oculus 与 HTC 虽然资助了大批独立游戏开发商，但这些小团队的创意游戏并不是玩家真正需要的。而游戏大厂们仍然在观望，在这些设备达到千万级出货量之前都很难看到真正意义上的大作。而索尼则可以通过自家开发团队先行打造出具有震撼 VR 视觉体验的大作。

PS VR 的一个重要优势在于，当前的 4000 多万台 PS4 都可以流畅运行 PS VR 的游戏，在 PS VR 达到足够的出货量之前，开发商可以通过同时支持 VR/ 非 VR 玩法的方式，确保游戏达到足够的销量。换句话说就是在传统 AAA 大作中加入 VR 模式，将 VR 玩法作为一个重要卖点。从索尼第一方的《GT 赛车 竞赛》、《无人天空》，到第三方的《生化危机 7》、《古墓丽影 崛起》，都将通过这种方式过渡到 VR 时代。

Oculus Rift 与 HTC VIVE 也不乏支持 VR 模式的传统大作，但平台规格的混乱，导致这些游戏的 VR 体验较差。一方面，PC 游戏出货量较小，而其中能运行 VR 游戏的高配置电脑更少，在这少之又少的用户群中，又分为了 Oculus 和 HTC 两大阵营，二者的技术规格与操作方式都有很大差别。即使只是在游戏中搭载一个 VR 模式，开发商们也很难为如此小众的用户群投入太多资源优化 VR 体验。其结果是目前搭载 VR 模式的 PC 大作用户体验都十分糟糕，不但没有起到吸引玩家入手 VR 设备，反而会令人丧失对 VR 的兴趣。而 PS4 受益于传统主机商业模式的审查制度优势，所有 PS VR 游戏都需要遵照索尼的基本指引才能获准发售，索尼对于晕眩感、操控方式等方面的严格控制，使得 PS VR 游戏能够有更好的基本保证。

不过即便是 PS VR，要想快速实现 VR 的普及化仍然难于登天。PS VR 或许能在游戏业刮起旋风，但这股旋风刮不到主流社会。PlayStation 发展了 20 多年，也不能称之为主流消费电子产品。作为 PlayStation 家族周边产品的 PS VR，更难以冲击主流社会。便利性太差是所有 VR 一体机的最大短板，组成一套 VR 系统需要一部主机、一个摄像头、一个 VR 装置、一个普通显示器、一个耳机、多个控制器以及大量的线缆，这完全违背了主流化电子设备不可或缺的“简单、便利”的特性。而从便利性的角度出发，也许所谓的“VR 盒子”才是真正的 VR 普及之道。



一部手机，两个放大镜片，加上一个黑盒子，就形成了一套完整的 VR 系统。VR 盒子本身的生产成本只要几块钱，对普通消费者来说是零门槛。在中国深圳，大批手机、手环等领域的工厂早已转型做 VR 盒子，据称累计出货量已达上千万台。这个数据虽然没有权威渠道证实，但通过淘宝等渠道可以发现，目前 VR 盒子的市场已经非常火爆。淘宝一些大店已经实现单店月销量近 10 万台，秒杀 HTC VIVE 和 Oculus。某 VR 盒子生产商称其不到半年的累计出货量已接近 300 万。

虽然浑身山寨味的 VR 盒子被很多 VR 业者们瞧不起，但对于很多普通用户来说，这些几十到百来块的 VR 设备已经能够满足基本 VR 需求。在缺乏优质游戏的现状下，HTC VIVE 与 Oculus Rift 比起 VR 盒子也没有太明显的优势。VR 一体机有更好、更稳定的画面、更低的延迟、更大的可视角度，而 VR 盒子没有线缆的困扰、无需繁琐的设置、无需开启一大堆设备，将手机插入即可进入 VR 世界。且不提价格上的悬殊差距，对于消费电子而言，便利性往往比性能更重要。从 MP3 打败 CD，到手机取代掌机，技术总是走向更便利的方向。而且 VR 盒子在画面延迟、可视角度等方面的延迟，同样可以随着技术的进步而不断改进，手机性能的飞速发展也将很快解决画面真实度的问题。此外，2K 乃至 4K 分辨率的手机将进入普及阶段，VR 盒子的分辨率将全面超越 VR 一体机。

> VR 需要的是大投资、有强烈视觉冲击力的大作，才能激发玩家的购买欲。

VR 产业的发展脉络正逐步明朗。以 PS VR 为主的家用机 VR 将成为 VR 一体机的主力，高品质的 VR 游戏将是其主要发展方向。而价格低廉的 VR 盒子，将会是 VR 主流化的主力。游戏同样会是 VR 盒子的重要应用，但人们会更多地用来看 VR 小电影，与明星进行 VR 互动，进行 VR 社交等等。VR 盒子的低门槛将会挤压 VR 一体机的生存空间，影响其出货增长速度。但 VR 一体机在体感操控方面的优势是 VR 盒子无法取代的，这也使其在游戏上有更大的发挥空间。



精灵宝可梦 GO 与任天堂的手游革命

这家每隔十年就重新崛起一次的神奇公司，正开始再次颠覆世界

7 月 20 日，已经连续数日暴涨的任天堂股票再度上冲 10%，市值达到 390 亿美元，一举超越索尼。虽然午盘开盘后冲高回落，最终大幅下降超过 10%。但在短短一周时间里，任天堂股价几乎翻番，股票交易量更是创下了东京证券交易所创立百年来的最高纪录。即使是在当年 Wii 发售后任天堂最辉煌的时期，其股票也并未出现如此疯狂的涨势。这几年来持续低迷的任天堂，似乎仅仅依靠一款手游就实现了对索尼的反超。

《精灵宝可梦 GO》上线两周，下载量已突破 3000 万，收入超过 3500 万美元。而这还只是北美和欧洲的战绩，在全球手游市场规模分别排名第一、第三和第四的中国、日本与韩国市场上线后，《精灵宝可梦 GO》究竟会达到怎样的收入量级？

在今年的手游市场上，《精灵宝可梦 GO》何止是一匹黑马，它简直是一个不可阻挡的陨石群，以摧枯拉朽之势扫荡全球。在其先后上架的 34 个地区都拿下了免费与收入榜冠军。《精灵宝可梦 GO》已成为一个真正的社会现象，捕捉精灵宝可梦的玩家们迅速占领了世界各地的公共场所。有人在玩的过程中发现了尸体，有人不小心坠崖，有人冲进了警察局，有人因为闯入别人家草坪被鸣枪驱赶，更有一些地方爆发了居民与上千玩家的冲突……关于《精灵宝可梦》的各种报道层出不穷，从政客到明星也都纷纷加入精灵训练师的行列。

财经界从未像今天这样关注任天堂，很多投资人都是第一次听说“精灵宝可梦”这个名字。对于大量买入任天堂股票的人们来说，游戏本身素质如何并不重要，重要的是，这款游戏证明了任天堂完全有能力玩转手游时代，而且其真正实力远远超出人们的想象。两年前，任天堂宣布进入手游市场时，其股价一度大涨，但很快归于平静。人们担心做了 40 年主机游戏的任天堂无法适应手游时代，任天堂的手游不一定有足够竞争力。《精灵宝可梦 GO》的出现让人们的怀疑一扫而空。

《精灵宝可梦 GO》的真正开发商是美国 Niantic 公司，该公司创始人 John Hanke 事实上是网络游戏的先驱人物。早在 1994 年，他参与创办了 Archetype Interactive 公司，开发了一款叫做《子午线 59》的游戏。该作是公认最早的 3D MMO 网游。之后不久 Archetype 公司被 3DO 收购。而《子午线 59》虽然人气并不高，但也运营了两三年。之后 John Hanke 又创办了其他公司。作为网游先驱，Hanke 沉迷于早期 MMO 时代的氛围，他见证了最早网游公会的成立，见证了这种游戏充满活力的社交乐趣。这一切都影响了他在多年后打造的《Ingress》，这



是将 MMO 的体验带到现实的构想，可以说是网游的又一次进化。

2012 年 11 月，Niantic 打造的《Ingress》正式发布。之后的两年时间里，Niantic 对该游戏持续改进，由于获得谷歌的推广，曾在乐于尝鲜的技术宅人群里引发轰动。2014 年，谷歌与 Pokemon 公司合作推出了一个愚人节活动：精灵宝可梦们突然出现在谷歌地图里！用地图找精灵宝可梦成为 PM 玩家们津津乐道的话题。这次活动获得了巨大成功，一些相关视频的点击量都达到数百万。Niantic 从中获得了启发：如果将精灵宝可梦与 Ingress 结合，让玩家根据实际地图，在现实世界里找精灵宝可梦，会是一种怎样的体验?

Niantic 很快联络了 Pokemon 公司，提出了他们的想法。双方沟通过后才知道，Pokemon 公司社长石原恒和一直在玩《Ingress》，他对于 Niantic 的提案非常感兴趣。于是一个月后 Hanke 与石原恒和当面洋谈，那时石原恒和的《Ingress》游戏等级已经达到 11 级了，意味着是一个重度用户。而且石原恒和的妻子也是该作的高级玩家，他们经常在一起外出时游玩。实际上，Pokemon 公司的很多人都玩《Ingress》。所以 Pokemon 公司与 Niantic 可以说是一拍即合。

虽然 Niantic 是《精灵宝可梦 GO》的主要开发商，但 Pokemon 也深入参与了游戏的开发。"《精灵宝可梦》系列"的新掌门人增田顺一是程序员出身，从《精灵宝可梦》1 代就开始参与该系列的制作，可以说是《精灵宝可梦》的百事通。增田顺一参与了《精灵宝可梦 GO》全程的游戏测试，给 Niantic 提供了大量的建议反馈，帮助他们创造出真正的《精灵宝可梦》体验，确保在实现游戏玩法进化的同时，又保留《精灵宝可梦》的精髓。

在《精灵宝可梦 GO》中，各种补给站和道馆成为玩家们聚集的热点，这也实现了 Niantic "让玩家走出户外，在现实世界里交新朋友"的游戏设想。而补给站与道馆的位置数据，则是来自《Ingress》项目三年积累的结果。《Ingress》本身是一个科幻游戏，各种场所的位置对应的是该作中的谜题。玩家可以控制传送门，将其升级、连接并形成力场。这些传送门的位置，最初是基于谷歌提供的地图数据。谷歌的全球地图数据库里，有各种历史地标，以及公共艺术、雕像等的位置数据，相关位置信息有数十万条，足以成为游戏启动时的初期数据。然后 Niantic 鼓励玩家们提交适合作为传送门地点的位置信息。这些信息被审查通过之后，玩家会因此赢得奖章。而这些位置信息的几个原则包括：必须是公众可以访问的安全地点，最好是与艺术或者重要建筑相关，又或者是当地特别的商业区。Niantic 的运营组将玩家提供的信息进行审核后纳入数据库中，对位置进行纠正，添加名字与描述。经过几年的积累，终于为《精灵宝可梦 GO》提供了足够的基础。

不过在半年前，Niantic 已经停止了相关位置信息的提交审核。因为数量太多，已经超出人力审核能够负担的范围。Niantic 计划采用用户提交信息、由其他用户投票审核的方式，借助玩家的力量完成位置信息的采集。而在不久后，Niantic 不仅不需要为位置信息付出成本，更能将其变成一个重要收入来源。

在《精灵宝可梦 GO》上线后，一些餐厅和咖啡馆的生意爆火，原因就是成为了游戏中的补给站或者道馆。于是一个绝佳的 O2O 生意就变得理所当然了：各种连锁餐厅与《精灵宝可梦 GO》合作，其各个分店都可以成为游戏中的重要地点，玩家们自然会源源不绝地到来，在抓精灵的同时，顺便坐下来点些饮料食品。从某些商店的实际业绩来看，因为这款游戏营业额暴增一两倍也并不稀奇。而如此明显的生财之道，Ninatic 其实早有准备。游戏上线后不到一个星期，日本麦当劳就宣布将与 Pokemon 公司合作，日本的数千家麦当劳分店将成为《精灵宝可梦 GO》的官方赞助补给站。消息一传出，麦当劳日本股价飙涨 23% 触发熔断，创下 15 年来的最大涨幅。

《精灵宝可梦 GO》与麦当劳的合作，将成为游戏跨界合作的经典案例，也是游戏迈向 O2O 的一个重大突破。从资本市场的疯狂反应就能看出其中蕴含的巨大潜力。过去，业界一直将手游作为一种流量变现的工具，通过社交应用、视频、新闻等应用，将用户导流到手游，再通过手游收割用户。而《精灵宝可梦 GO》证明了手游也能成为将用户导向实体经济的导流工具。通过 AR 与 LBS（位置服务）的结合，游戏成为沟通虚拟与现实的桥梁，原本枯燥的经营场所因此而变得趣味盎然。





AR+LBS 甚至可能改变人类的社交方式。移动互联网的普及，让人与人之间变得更近也更远。所谓"世界上最遥远的距离，是我在看你而你却在看手机"。人际社交从现实转向了互联网。而《精灵宝可梦 GO》让有相同喜好的玩家们走出户外，聚在一起，在此过程中可能结交到一些志同道合的新朋友。这一点正是当初 Niantic 的提案打动岩田聪的关键原因。多年来岩田聪一直反对任天堂进入手游市场，除了要坚持山内溥老社长的硬件思想外，另外一个原因是并不认可主流手游们的商业模式。任天堂对于游戏的基本理念是"带给人们快乐"，而多数手游则是利用人性的弱点来赚钱。当 Niantic 提出"让玩家走出家门，到户外结交新朋友"的理念后，岩田聪深受触动，并成为其同意任天堂进军手游业的原因之一。《精灵宝可梦 GO》被岩田聪批准成为任天堂最高优先级的手游项目。

十年前，由岩田聪主导的 Wii，在全球游戏业掀起健身热潮。十年后，作为岩田聪最后遗产的《精灵宝可梦 GO》，正在将玩家从宅男变成户外运动爱好者。这一切仅仅只是开始。任天堂曾因为 Wii 而成为日本第二大市值的上市公司，仅次于丰田。如今的任天堂股价只是当时巅峰期的不到 4 成。这家每隔十年就重新崛起一次的神奇公司，正开始再次颠覆世界。

《精灵宝可梦 GO》证明了手游也能成为将用户导向实体经济的导流工具。



CCG 2016 游戏制作人访谈三连发

在两年前的中国国际动漫游戏展览会（简称CCG）上，国行版PlayStation 4和PlayStation Vita首次面向大众展出，到今年已经是第三次参展。作为国内的大型动漫展会，CCG吸引了大量的动漫爱好者观众，同时这也是每年ChinaJoy的前哨站，因此SIE重点展出了多款动漫题材的游戏。而我们也应索尼互动娱乐（上海）的邀请，参加了为期三天的舞台见面会活动，并对远道而来的游戏制作人三户亮、近藤季洋和中岛光司分别进行了采访。

文 初心者 美编 Juxi



《空之轨迹FC 进化版》制作人访谈

近藤季洋

从日本同志社大学经济学系毕业后，因为自制Falcom的《英雄传说Ⅲ 白发魔女》攻略网站的经历得到了入职的机会，在1998年加入了日本Falcom。之后仅用了10年不到的时间，就从刚毕业的新人做到了社长的职位。小时候的梦想是当游戏厅的店长，最初接触到的游戏是《太空侵略者》。

Q 在今年3月底，《空之轨迹FC进化版》就有国行过审的消息了，那么本作的国行版发售日已经定下来了吗？

近藤季洋（以下简称近藤）： 游戏发行方面交由SIE在安排，所以其实我也无法给出具体的发售日。不过既然已经公布过审了，我也希望游戏能够尽快跟中国的玩家

们见面。

Q 近藤先生去年来中国参加ChinaJoy的时候，公布了三款游戏的简体中文版计划。可否透露一下后续作品的最新消息？

近藤：在《空之轨迹FC进化版》之后的系列续作都有计划，但为了让玩家更好地理解剧情，所以我们还是按照顺序先推出本作。去年公布的《闪之轨迹》和《伊苏 塞尔塞塔的树海》简体中文版具体在什么时候发售，还得看本地化以及游戏审查状况而定。Falcom也会全面配合SIE让游戏顺利推出，敬请玩家们期待。

Q《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》PSV版先于PS4版（2017年）发售，相隔时间较长。这是因为Falcom把PSV作为主力平台进行新作开发吗？

近藤：由于在日本的PSV用户群体较大，PS4还在进一步普及，而我们之前开发的游戏都以登陆PSV为主，所以在日本国内会优先考虑拥有PSV的玩家的需求。《伊苏Ⅷ》的PSV版先行推出，也是考虑到这一点。

在PSV版推出之后，我们将转到图像质量更好的PS4版开发上面，但是PS4玩家对于游戏的要求也更高，所以在这个制作过程中就会有时间差。说实话，我自己当然也是希望双平台能够同步发售。

在日本国内，PS4的人气正在攀升，而我们也在更多地考虑亚洲和北美市场PS4玩家的需求，所以双平台同步发售的情况今后会逐渐改善。

Q 以前“《轨迹》系列”的限定版都是普通版游戏搭配广播剧CD的形式，以后会不会增加更丰富的周边特典来满足玩家的需求？

近藤：日本国内的话，广播剧CD特典一直还是比较受欢迎的。最近我们也在尝试根据不同的作品，将限定版的特典改成其他的周边。当然了，海外的玩家对于全日语的广播剧不容易理解，我们会认真探讨。（然后近藤先生反问现场记者，中国玩家会喜欢什么样的特典。对于“手办、卡牌或者类似鼠标垫等物品”的回答，社长立即表示回到日本之后得跟负责销售的部门商量。）

Q“《轨迹》系列”的整个剧情非常庞大，在国内也有不少（PC版）《空之轨迹》三部曲的老粉丝，那么对于这些玩家来说，“《闪之轨迹》系列”的剧情会如何与之联系到一起呢？

近藤：两个故事具体怎样融合起来，我想在日本刚刚公布不久的最新续作《闪之轨迹Ⅲ》里面就会看到答案。实际上，今天舞台活动上演示了提坦和阿加特之间的一段剧情，他们两人的故事正是当中的一个伏线。

“《闪之轨迹》系列”也就是帝国篇，即将在新作进入高潮部分。在《空之轨迹》三部曲中留下来的谜团，会在《闪之轨迹Ⅲ》中得到解释。但是我不能在这里剧透细节，所以还是敬请期待吧。





▲在《圣斗士星矢 勇斗之魂》、《空之轨迹 第1章 全面进化版》和《航海王 航海无双3》（国行版译名）的游戏制作人舞台活动中，现场的观众把环形的舞台围得水泄不通，国内玩家的热情之高涨也远远超出了小编的想象。其中《空轨》的粉丝们为了上台与制作人互动几乎喊破了喉咙，毫不掩饰自己的爱意。



▲在活动期间，官方公布了PS Vita简体中文版游戏《空之轨迹 第1章 全面进化版》将于2016年夏季上市，建议零售价249元。

Q“《轨迹》系列”之前的人物都是2D的Q版形象，为何后来换成了《闪之轨迹》那样的3D建模呢？

近藤：刚开始制作《空之轨迹》的时候，人设的风格受到了之前《英雄传说》作品的影响。所以《空之轨迹》的人物看起来比较小，可以说是继承了一种符号化的做法。而制作《闪之轨迹》的时候，为了让日本的玩家切实感受到Falcom在追求更高水准的游戏，我们在3D化方面进行挑战。因此人设采取了更加成熟的表现方式，在人物建模的时候头身比也相应地做出了改变。

此处近藤社长还提到了关于“《伊苏》系列”主角亚特鲁红头发的原因。当时的游戏可以表现的颜色数量有限，在只剩下红色的情况下，亚特鲁的发色也就决定下来了，顺理成章地这也成为了标志性的设计。

Q 中国玩家非常期待最新作《闪之轨迹Ⅲ》以及《东京迷城》的中文版，能否透露一下这方面的消息？

近藤：《闪之轨迹Ⅲ》的剧本已经定型了，游戏的场景、画面的规格标准也确定了下来，这次的画面比起PS3的会有所提升。日版的话，现在的目标是争取在2017年夏季前后发售吧。我在日本都还没提过这个，各位要体谅一下。（笑）

至于《东京迷城》的简体中文版，我们还在和SIE讨论。

Q Falcom之后会把重点放在《伊苏》《轨迹》这些有一定规模的老IP上，还是会更多地开拓像《东京迷城》这样的新IP？

近藤：这些游戏系列对我们来说都非常重要。《伊苏》到明年就要迎来30周年了，在日本国内外都有粉丝群体，很多老玩家一直在支持我们。《东京迷城》是曾经的老IP（Xanadu）衍生而来的，因为第一次采用了现代背景，这一作的玩家集中在十几二十几岁之间。

无论是新老玩家群体，我们都会重视起来。不过我们的公司规模确实不大，难以同时开发许多作品。我个人甚至还想做《七星魔法使》（SORCERIAN）的续作呢，但人手确实不够，三天前社员们还因此生气了。（笑）

Q《伊苏》和《轨迹》剧情都很吸引人，Falcom有没有考虑要做成长篇动画？

近藤：目前还没有具体的动画计划可以公布。其实之前《空之轨迹》已经出过OVA。如果有动画公司要来合作，我们也很乐意……

但是“《轨迹》系列”的故事过于庞大了，而日本现在倾向于做短篇动画，所以即便想要做动画，也需要先找到合适的改编方式。

Q 如果要重制《伊苏》系列，社长您最想重制哪款？

近藤：我大概会首选初代的《伊苏》。我们的团队成员比较擅长做3D动作游戏，像是近期发售的《伊苏Ⅷ》，所以我想看看现在的社员们用新技术重制的初代《伊苏》会是什么样子的。

Q 现在出的续作都是《轨迹》系列的，那么之前的《英雄传说》系列还会继续出么？

近藤：我之所以喜欢Falcom甚至加入这个公司，就是因为《英雄传说Ⅲ 白发魔女》这个游戏，所以我也在想能不能以什么形式让它复活。

以前的《英雄传说》都是以一整个世界为舞台，不像"《轨迹》系列"那样讲述个别国家的故事。回头制作续篇的话，不仅做起来更有难度，而且还很可能会因为处理不善，而毁掉了大家对以往的《英雄传说》的美好回忆，所以我们对此还是比较谨慎。更重要的是，社内的主力还在忙于推进"《轨迹》系列"的开发呢。

Q Falcom长期坚持少数精锐的开发团队规模，而前面提到许多游戏都想制作却人手不足，那么今后是否会考虑进行扩张？

近藤：就日本市场来说，现在社交类游戏（手游）发展得很快，但是相应地人才也流动得很快。从Falcom的角度看，其实一两年的经验是不够的，所以会更注重通过五年甚至十年的磨合，去培养真正优秀的开发人才。这是我们今后面临的最大课题。同时我们也在积极地与其他开发团队合作，像是《空之轨迹FC 进化版》，就不仅仅是由我们内部的成员制作完成，而且还借助了外部，包括SIE的资源来进行开发。

Q 跟《闪之轨迹Ⅱ》上市时相比，整个系列的剧情规模计划有变动吗？

近藤：从最初制作《空之轨迹》的时候开始，主线剧情的计划基本上就没有变过。但是也有一些剧情是后来追加进来的，为的是更好地交代接下来的故事。比如《零之轨迹》和《碧之轨迹》，就是计划外的两部作品。当帝国篇完结的时候，整个"《轨迹》系列"的主线剧情进度将在六到七成之间，这一点并没有改变。

《圣斗士星矢 勇斗之魂》制作人访谈

三户 亮

万代南梦宫娱乐游戏制作人，曾参与《圣斗士星矢战记》、《龙珠Z真武道会》和《.hack//Versus》等游戏的制作。自称"摩羯三户"。



Q 三户先生首次来到上海参加CCG，最大的感想是？

三户亮（以下简称三户）：现场给我的感觉是日本的动漫在中国非常有人气，而《圣斗士星矢》能有这么高的知名度也让我觉得很惊讶。

Q 您今天依然穿着狮子座的圣衣亮相（在日本参加活动时也常常是这一套），所以想问一下您的星座是狮子座吗？或是有什么特别的喜好所以选择Cosplay狮子座？

三户：其实我的生日在1月，是摩羯座……选择这身打扮是为了在海内外宣传游戏的时候留给大家更深的印象，而在最新的动画《圣斗士星矢 黄金魂》里面的主角艾奥里亚也是狮子座。

Q 这次的《圣斗士星矢 勇斗之魂》是格斗游戏，而之前您担当制作人的游戏里面也有《圣斗士星矢战记》这样的动作游戏。今后会考虑制作新类型的游戏吗，比如RPG？

三户：近期以《圣斗士星矢》为题材的游戏作品里面，主要还是动作、格斗类型的作品，但是其他类型的游戏我们也会考虑的。（其实在1992年Bandai就曾经推出过RPG类型的《圣斗士星矢》游戏）

Q 《圣斗士星矢 勇斗之魂》是30周年纪念作品，您认为什么是《圣斗士星矢》的核心魅力？

三户：《圣斗士星矢》原作真的很厉害，虽然已经过了30年，作品的内容却历久弥新。不仅在日本国内，在亚洲、欧美、南美，全世界的新老粉丝都在支持着这部作品，将原作的感动一直传递下去。因此在开发游戏的时候，我们也非常看重忠实于原作。

Q 虽然本作加入了《黄金魂》的人物，但是没有将这些剧情内容做进故事模式之中。请问之后会通过DLC的形式来补全内容吗？

三户：这款游戏的开发过程和动画的播出时间有重叠，所以只能刚好将动画中的神圣衣黄金圣斗士角色做到游戏里面。至于剧情DLC，我们还没有这方面的计划。

Q 比起其他的格斗游戏系列，《圣斗士星矢 勇斗之魂》并不是一个那么硬核的作品。那么本作在格斗要素方面是如何考虑的？

三户：因为《圣斗士星矢》原作本身就有着许多大范围技能的描写，如果是按照常规的格斗游戏去做的话，就会难以还原这种魄力。所以我们其实是以动作对战游戏的形式来处理，更重视对原作的忠实还原，让玩家体验到那些大魄力的范围招式。

Q 相比之前的《圣斗士星矢》的游戏作品，本作的显著进化之处是？

三户：这是"《圣斗士星矢》系列"游戏首度登上PS4平台并且中文化的作品，凭借PS4的强大性能，游戏画面将对应60帧的流畅度。剧情方面，我们第一次在家用机版游戏里面收录了《北欧亚萨神域篇》的篇章，可以说是回应了粉丝们极高的呼声，而动画《圣斗士星矢黄金魂》里面的角色也会在游戏中登场，加上不同圣衣的角色超过了50人。负责本作开发的Dimps积累了前面几作的研发经验，所以战斗系统的素质也得到了许多改善。

Q 为什么本作中没有加入《圣斗士星矢Ω》的剧情？

三户：《圣斗士星矢Ω》是属于原创外传性质的动画，而这次的游戏注重的是还原正传主线剧情，所以我们没有将它做进去。



▲穿着狮子座圣衣的游戏制作人和舞台活动对战比赛中获奖的玩家们合影。

《航海王 航海无双3》制作人访谈

中岛光司

万代南梦宫娱乐游戏制作人，曾参与《航海王》、《龙珠》和《Jump全明星》等动漫改编的游戏制作。



Q《航海无双3》的剧情进度已经逼近漫画原作了，但漫画剧情积累往往需要很长时间，那么中岛先生在这期间已经在着手新作了吗？

中岛光司（以下简称中岛）：我们对于《航海王》这个IP的开发通常都是几款游戏在同步进行，每年会有计划地公布和发售。就我个人而言，也会参与一些《航海王》以外的IP的游戏开发工作。

Q那么《航海无双3》的续作是否会采用原创剧情？

中岛：我们希望在"《航海无双》系列"忠于原作剧情。至于原创剧情的话，会在其他系列中有所体现。

Q您担当制作人的其他作品，比如近期的《JUMP全明星大乱斗》和《航海王 燃烧之血》相信在动漫迷中的人气也很高，这些游戏会考虑引进中国吗？

中岛：作为开发者的我们肯定是想让更多的玩家能玩到这些游戏，但是在引进的过程中需要多方合作，还要克服一些困难，所以我们也在和SIE积极探讨。

Q原作中有大量个性鲜明的人物，制作组对于《航海无双3》的可操控角色和支援角色是如何挑选的？

中岛：毕竟游戏是根据漫画来制作，所以首先会从原著选出人气较高的角色让玩家操作。另一个重要的考量，就是要看角色的招式和动作特点是否适合在动作游戏里面表现出来，让玩家打起来觉得有趣和爽快。

Q"熊猫人"是尾田老师在漫画中添加的神秘彩蛋，可以说是漫画的吉祥物之一了。而熊猫又是中国的代表性动物，请问我们在游戏里有可能操作熊猫人吗？

中岛：确实尾田老师经常会在作品中隐藏熊猫人彩蛋，读者也乐于寻找熊猫人的踪迹。虽然《航海无双3》没有熊猫人这个角色，但其实在我参与制作的其他游戏里面就有过熊猫人的彩蛋，玩家们可以试着调整视角或者留意一些奇怪的地方，也许就能找到哦。

Q前面提到"《航海无双》系列"注重还原原作，可以谈谈制作组在这方面的努力吗？

中岛：虽然是"无双"类型的游戏，但同时也要是《航海王》的感觉，所以我们在开发的时候会着重于人物建模和能力设计的还原度。为了让游戏忠于原作，我们会尽量让喜欢《航海王》的员工去制作人物的动作。原著漫画和动画当然也是我们的研究资料，漫画的每一格和动画的每一个经典片段都会被用来作参考。在制作的过程中，与集英社、东映动画和尾田老师的交流也是必不可少的，而且游戏也会让他们进行试玩。

Q"无双"与许多IP进行过合作，您认为"《航海无双》系列"与其他的无双区别在哪里？

中岛：原作的故事和人物自然是区别于其他"无双"的最大魅力，而像是手脚伸长、嘴巴喷火之类的稀奇古怪的战斗方式，也只能在"《航海无双》系列"里面体验到。

Q《航海王》的原作以一对一的战斗为主，所以无论是漫画还是动画的粉丝，不少人在《航海无双》公布的时候都挺惊讶。中岛先生想到要把《航海王》做成"无双"的原因是什么？

中岛：我原本就是"《真·三国无双》系列"的忠实粉丝。当时我们要做一款新的《航海王》游戏，如果能操作那些自由奔放、个性鲜明的角色们，像无双那样一击打倒一大片的敌人，我想一定会很有趣，正好《航海王》的许多技能也可以做成大范围攻击。我在跟Koei Tecmo的鲤沼久史先生商量时，他对此也非常感兴趣，于是《航海无双》的创意就诞生了。



■国行版《航海王 航海无双3》将在6月9日发售铁盒包装的初回限量版，同时还会有包含了双手柄和主题硬盘盖的硬件套装。







◄▼中岛光司先生同样是COS了原作角色与现场观众见面，他还开玩笑说因为太激动了，所以干脆从日本到中国一路都穿着这身贝波的COS服装。

夕阳如血，战意高昂！

以高速爽快动作战斗著称的割草大作“《战国BASARA》系列”推出了全新的“烈传系列”，首部作品《真田幸村传》描绘了真田幸村这位悲剧英雄的一生。同时，本作也是此系列的“首次中文化”，将在8月25日与日文版同步发售！7月19日，我们有幸在香港对本作的制作人野中大三先生进行了采访。新作《真田幸村传》到底有何特别之处？推出中文版的理由究竟是什么？不妨一起来看看本次采访的详细内容吧！

文 古林　美编 Juxi

《战国BASARA 真田幸村传》
中文版特别采访



《战国BASARA 真田幸村传》制作人

——“《战国BASARA》系列”一直没有出过中文版游戏，为什么这次会做出这样的挑战呢？

野中：本作是“《战国BASARA》系列”首次中文化，同时也是我首次担任《战国BASARA》的制作人。早在数年前，我就得知香港等地的中文玩家会购买日文版的《战国BASARA》，甚至给日本官方写信、参加日本的活动等等……老实说，《战国BASARA》的翻译工作真的很不容易，毕竟原版包含了许多具有日本特色的内容，而且明明是个动作游戏，台词却多得吓人，因此一直以来都未能实现中文化。终于在本作，我们开始了这个尝试，并在多番努力之下，成功让中文版与日文版同步发售，甚至连中文化的特典都一并包含在内。

——据说本作的剧情将注重于史实，但目前公布的新角色依然给人非常夸张的感觉，过去的武将也会登场。请问制作组会如何把握史实与虚构之间的平衡？

野中：实话实说，要在《战国BASARA》的世界观下完全遵循史实发展早已是不可能的事，游戏里甚至还有跨越时空的角色登场。因此本作的目标其实是以“真田幸村的史实”为中心，再用《战国BASARA》所特有的方式展现出来。不过，虽然无法完全重现史实，我们还是想尽了办法，希望玩家能够在游戏中体会到史实的有趣

之处。毕竟是《战国BASARA》，肯定还是会出现那种搞笑向的演出，只是故事本身会相对严肃一些。

——是否已经有推出“烈传系列”下一部作品的计划？比如说《伊达政宗传》？

野中：其实在现阶段，就已经有呼声希望我们制作《伊达政宗传》了。之所以会特别推出这部《幸村传》，是因为真田幸村这个角色目前正是日本大热的英雄人物（注），因此我们才看准这个时机，着手制作以人气英雄为关键的“烈传系列”。因此目前还没有此系列的后续计划。

【注1】日本NHK电视台于2016年1月10日开始播放大河剧《真田丸》，以日本史三大悲剧英雄真田幸村为主角，讲述了战国时代末期武将的一生。主角由堺雅人扮演。

——本作的可操作武将共有多少人？

野中：主要模式中有6人（包括幼年期的幸村与政宗在内），“真田试炼”中则有46位武将。



▲幼年期的弁丸（幸村）与梵天丸（政宗）会有什么样的相遇与碰撞，也是本作的一大看点。

——《幸村传》将以什么样的方式给玩家带来不一样的感受呢？

野中：首先，对真田幸村与伊达政宗这两位系列的关键角色进行了完全重制。无论是建模还是攻击动作、固有技、BASARA技，全都与过去不一样了，其中最明显的差别应该就是出招的速度了吧。除此之外，我们还准备了新动作要素来让战斗的爽快度进一步提升。幸村拥有名为“天羽”的攻击方式，可以在空中进行高速空战，接连不断地飞向敌人，施展红莲般的追击。而政宗会一直保持六爪状态，并且可以进行防御。特殊攻击方式则是“Mad Drive”，长按普通攻击的按键就能施展，进入暴走状态后攻击速度会明显加快，只要不受到伤害或连击中断就能一直保持下去。



——对历史人物与历史事件的肆意改造一向是“《战国BASARA》系列”的一大魅力，为什么这次会特别注重于较为沉重的史实呢？

野中：我们希望能向玩家展现一个具有一定长度的主线故事。本作的剧情主要描述了真田幸村这个角色的一生，他在动荡的时代逐渐成长，最终走向大决战“大阪夏之阵”，因此整体风格还是比较严肃的。但作品中依旧保留了《战国BASARA》特有的恶搞要素与风趣的展开，比如说真田昌幸就被大胆地设计为奇术师，而史实中的昌幸是一位谋略过人的军略家，当然不可能真是什么奇术师。

——前作的《战国BASARA 4》中推出了名为“铭”的武具系统，本作也会有与武具有关的新要素吗？

野中：并没有加强武具的系统。但本作可以改变武器的外观，因此还是有武器概念的，跟以前一样，也有那种比较好玩的恶搞武器。在《幸村传》中，角色的性能与外观是完全分离的两部分。性能方面会全部交由“型”系统去决定，而包括武器在内的外观更改并不会对角色性能产生影响。“型”的数量多达30种，能够升级，玩家完全可以根据喜好自由选择不同倾向的“型”。

——本作新引入的切换系统名为“真田之血”，为什么会起这样一个名字呢？

野中：这个系统仅限某些特定关卡才能使用，而这些可使用的关卡一般都由真田家族联合作战，因此才会起这么一个名字，包含了“真田血缘者”的意思。比如说真田家的据点上田城会分为城内与城外两大区域，需要真田血缘者内外合作，共同抵御外敌。这时就需要切换操作角色，把握战况，迈向胜利。

——不完成“令牌MISSION”就无法推进故事吗？本作有没有什么隐藏任务？

野中：“令牌MISSION”其实就是一种指引，告诉玩家接下来需要做什么，只要按顺序完成这些条件就一定能过关。而本作的隐藏任务是另一个名为“六丸挑战”的系统，每个关卡都会设定不同的挑战条件，比如无伤打BOSS、寻找隐藏武将、打倒一定数量的某兵种等等。完成这些挑战，还会获得特别的奖励。

——回顾整个“《战国BASARA》系列”，曾经也出过PSP平台的作品。为何如今本系列不考虑推出PSV平台游戏呢？

野中：以前确实在PSP平台上发售了《战斗英雄》与《编年史英雄》这两部作品。但这两作都是外传性质，而本篇系的作品目前还从来没有出过掌机版本，“《战国BASARA》系列”的正传一向都出在据置机平台。而PSP那两作是2VS2的对战作品，与本传的玩法是完全不同的。

——提起“《战国BASARA》系列”就会想到真田幸村与伊达政宗，红与苍的对峙。伊达政宗一直以来都是以蓝色为基调设计的，本作为何会特意给他穿上白色的服装呢？

野中：这其实就与最开始的问题有所联系。历史上曾发生过一个很有名的事件，伊达政宗身着白衣去觐见丰臣秀吉。奥州在日本算是个位置偏僻的乡下地方，而这就是伊达政宗的领地。丰臣秀吉则盘踞于西侧，并从那里开始了统一日本的计划。哪怕是一统天下的关键时候，政宗仍因为领地偏僻，与秀吉非敌非友，几乎全无接触。到得最后秀吉传唤他时，他竟身着白衣前往。在那个时代，白衣就是为“死亡”而准备的，是切腹自杀时的着装。也就是说，政宗当时是抱着赴死的心情出发的。正是因为这个著名的事件，我们才决定让他穿上白衣。不过普通的白衣肯定与他不相称，毕竟游戏里的政宗是个会讲英语、服装也很西洋化的角色，因此游戏中的白衣也用了非常时髦的帅气设计。当然了，游戏中的剧情也可能与史实并不相符，但像这样根据史实事件为角色加上不同的要素，同时保留《战国BASARA》的特色，也是本作的一大特征。



■笼头的“白十字”服装。

——那么在最后，请对期待本作的中国玩家说些什么吧。

野中：“《战国BASARA》系列”的最新作《幸村传》是系列首次推出中文版，意义非凡。一直以来，我们都知道亚洲地区存在大量支持《战国BASARA》的忠实玩家，这一次，我们终于可以实现各位的期望了，希望大家能充分享受这部全新的作品！



VR PLAYER!

香港动漫电玩节媒体预览会直击

自 2008 年首次举办以来，香港动漫电玩节经过多年的发展，目前已经成为了亚洲地区最重要的大型 ACG 综合展会之一，在以往，UCG 曾多次接受 SIE 香港的邀请，前往现场进行报导，而今年也不例外。不过在今年动漫电玩节正式开始之前，作为媒体，我们还受邀参加了 SIE 专门为参展媒体提前举办的预览会，让我们能够提前试玩到将会在动漫电玩节上展出的作品，并发布了一大批能够在电玩节现场享受的购物优惠。在电玩节于 7 月 29 日开办时，乙太和 SOS 同学将会到现场进行详尽的报导，而稀饭我在这期将会先剧透一下电玩节上值得一玩的游戏，和值得一买的游戏 / 主机产品。

文 稀饭 美编 NINA

现场试玩游戏一览

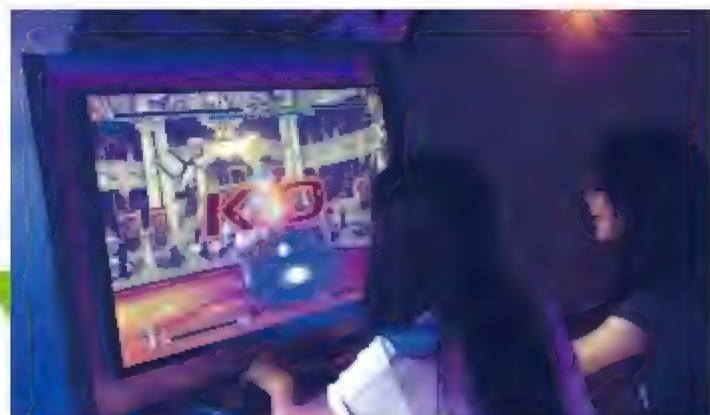
正如大家所知道的那样，香港动漫电玩节面向的市场还是以香港本土为主，所以现场能够试玩到的游戏也风格也非常多样化，既有日式风格的作品，也有偏向美式风格的大作，其中有不少值得一试的年内发售作品，当然也少不了作为重头的 PS VR 游戏试玩。



试玩作品一览

游戏名称	游戏类型	对应平台
游戏空间VR	动作	PS VR
活至黎明 血脉贲张	射击	PS VR
初音未来计划 VR技术DEMO	音乐	PS VR
GT赛车 竞赛	竞速	PS4
重力异想世界2	动作冒险	PS4
最终幻想15	角色扮演	PS4
勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结（日文版）	动作角色扮演	PS4/PSV
格斗之王XⅣ	格斗	PS4
初音未来 歌姬计划 X HD	音乐	PS4
刀剑神域 虚空幻界	角色扮演	PS4
顶点之人	动作	PSV
伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	动作角色扮演	PSV
仁王 DEMO	动作角色扮演	PS4

PS：对应平台以现场展出所用设备为准。



重点试玩作品

●活至黎明 血脉贲张

因为 PS VR 太受关注，所以稀饭我在不久前的 E3 上愣是没有找到机会试玩这款算是《活至黎明》外传作品的 VR 游戏，反倒是这次香港之行竟然一尝所愿，也只能说是无心插柳了。说回游戏本身，《血脉贲张》虽然的确是属于《活至黎明》的衍生作品，但并没有直接将游戏拼接到本篇故事当中，而是讲述了一个独特的冒险故事。玩家将会扮演一位被放置在了矿车上的“病人”，并经历一次让人战栗的矿道之旅。



▲本作也引来了现场Showgirl好奇的试玩，不过这游戏对一般女孩子来说杀伤力有点大，所以试玩过程中基本尖叫不断。



▲寻找女鬼的过程最后会让两个女鬼突然出现在玩家面前，许多在场试玩的人都被这一下吓得哇哇大叫。

鉴于游戏采用了轨道射击这种看似传统的游戏方式，所以在整体玩法上，并没有太大的创新，玩家使用的两个 PS Move 手柄来对应两把枪械，头部佩戴 PS VR 之后除了可以拧头观察场景，还可以通过侧头来躲避各种环境当中的机关。

整个 DEMO 的长度大约在 10 分钟左右，节奏也是逐步加快，一开始玩家先要通过手枪上的电筒灯光寻找一个神出鬼没的女人，然后在屠宰房当中练习枪法（顺便被一群受到屠宰后却又复活的猪吓个半死，简直太不清真了），而后面玩家不但需要面对头戴猪面具的屠宰工人袭击，还要在快速行驶的车道上躲避陷阱，以及在狭窄的房屋通道中对抗飞起来的花瓶发动的灵异攻击，最后作为 BOSS 登场的则是一个巨大的“Psycho”，它会先召唤几批小型“Psycho”攻击玩家，在玩家击退这些杂兵后，便剥下面具露出一张恐怖的脸，然后把玩家一口吞下去。DEMO 到此就结束了。

从体验上来说，个人感觉游戏对于枪械判定上的设计似乎有待改进，评分标准似乎也没做好，就算打得再好拿到的都是 F 评价，但除此之外，在恐怖桥段的安排和游戏内容上，本作还是做得有板有眼的。但同时更令我个人感到诧异的是，PS VR 在玩这款作品时的清晰度似乎并不高，我和 SOS 都把这款 DEMO 试了一遍，发现在把视距调整到最清晰的情况下，竟然还能看到游戏中人脸上的马赛克毛边，希望游戏在正式推出时，能够改善一下画面水平。

●GT赛车 竞赛

和《活至黎明 血脉贲张》类似，《GT 赛车 竞赛》也是稀饭我在 E3 上无缘玩到的作品之一，结果这次在香港试玩会竟然直接体验了一把用模拟车辆驾驶舱玩的感觉。老实说，这么多年做下来，《GT 赛车》在驾驶体验和赛道设计上都已经达到了一个惊人的高度，是不可能出什么大问题的，所以《竞赛》就算是第一款登陆 PS4 的系列作品，在这方面也没有太大的缺失。从现场的试玩体验来看，不但把驾驶时的速度感表现得张力十足，在使用实体方向盘驾驶时，根据车体情况传来的反馈也非常真实。同时游戏在车体建模和近景塑造上也达到了本世代主机的水平，光影表现力相当不错。

然而令人感到遗憾的是，已经公布会对应 PS VR 的本作在现场并没有提供佩戴 PS VR 试玩的机会，而且游戏并没有提供在线游戏，所以目前也并不清楚游戏的在线对抗体验如何。另外，虽然在近景上表现突出，本作的远景塑造却显得有点马虎，许多远处的高楼建筑使用的都是低端建模，甚至远远看过去都让人觉得缺乏细节，联想到《极限竞速 5》在发售后闹出的“纸片人”观众丑闻，只能说拟真赛车游戏在本世代的赛道场景塑造上，似乎多多少少都遇到了一些令人尴尬的问题，希望本作发售的时候，这个问题能够得到改善吧。

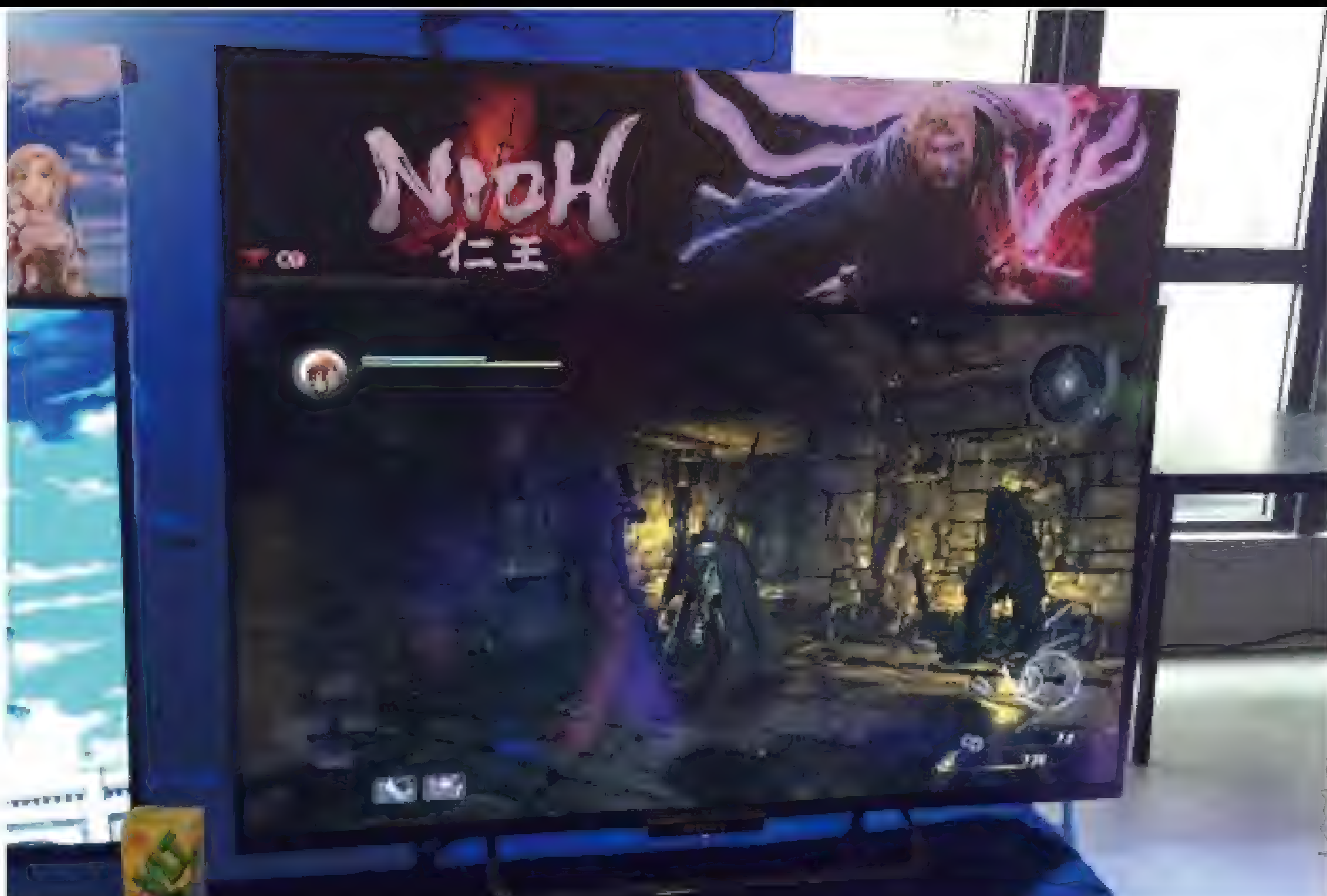


▲《GT赛车 竞赛》不但有临场感十足的虚拟车体驾驶舱，还有Showgirl在场陪同试玩。

●仁王 DEMO

这个试玩内容可以说是现场的一大惊喜，因为提供试玩的可不是之前那个被各种挑剔的Alpha版，而是根据玩家们意见修改过后的新DEMO，如无意外会在今年8月23日就和大家见面，没想到竟然会在这个试玩会的现场就能玩上。不过因为在场需要试玩的游戏不少，所以这个DEMO我只是粗浅地试了一下，最大的特点就是之前被大家各种批判的武器耐久度果然消失了，而且那过分苛刻的耐力耗尽便出现喘气动作的设定也一并消失（或许是触发条件进行了改动），所以整个游戏的难度也得到了一定程度的改善，但又不失那种参考自“《魂》系列”的硬核味道。总体而言，这个DEMO，非常值得期待。

▶DEMO中的场景应该就是E3时提供的试玩中的地下迷宫。



优惠一览

本次媒体试玩会上，SIE香港也向到场记者透露了电玩节上的重磅优惠，对于有条件到电玩节购物的玩家们来说，的确是一次购物的好机会，所以这里也列一下，打算在本月底去电玩节一游的读者们不妨关注一下。



▲现场主推的是同捆了《进击的巨人》的PS4套装，配搭上12个月的PS+会员资格，获赠礼品的总价值超过了2500港币。

1. 购买PS4主机或PS4主机同捆游戏套装，都会获赠DUALSHOCK 4手柄一个、一款随机的PS4游戏及价值200港币的购物优惠券。购买1TB版本的PS4还可以在这个基础上获得PS4游戏《神秘海域 内森·德雷克合集》。



◀《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》中文限定版的附送内容非常精美。

2.8月4日才上市的《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》中文版会在电玩节上提前发售限定版，而且是限额发售，PS4版每天只有20个名额，而PSV版则更是只有10个名额，先到先得。

3+4. 在会场预订《COD 无尽战争》，除了可以获得一件游戏主题T恤和一张双面海报，还可以额外得到一张会场限定海报。无论是预订《COD 无尽战争》普通版还是预订附带《COD 现代战争 重制版》的版本都可以获赠会场限定海报。而在现场购买PSN预付充值卡，可以获赠一盏PS+随行灯，而如果购买了12个月会员资格也可以获得随行灯，还额外赠送DUALSHOCK 4手柄底座。



▲图右宣传板上印有预订《COD 无尽战争》后附送的T恤，左方黑白两色的手柄底座只要购买12个月PS+会员就会附送。

5. 多款游戏将会以99港币的超低价发售，每日均有限量销售名额，游戏名单如下：

游戏名称	对应平台	每日名额
讨鬼传 极（日文版）	PS4	20个
影牢 另一位公主（英文版）	PS4	50个
暴雨&超凡双生合集（中文版）	PS4	50个
光明格斗 刀锋对决EX（日文版）	PS4	50个
血源诅咒（中文版）	PS4	50个
舞力全开2016	PS4	50个
影牢 另一位公主（英文版）	PSV	30个
初音未来 歌姬计划F2	PSV	30个
怪物猎人F G	PSV	15个



『黑色剑士』的全新相遇与冒险

ソードアート・オンライン
SWORD ART ONLINE
-ホロウ・リアリゼーション-

PROLOGUE

公元2026年，
全新的虚拟现实大规模多人在线RPG
新游戏《刀剑神域・起源》突然公布
参与β封测的桐人
遇见了一个不可思议的少女。

少女是没有名称、没有背景设定的NPC，
她担当着一个报酬只有1金币的奇妙任务。
被命名为“普雷米娅”的少女，
在冒险过程中，渐渐加深与桐人一行人的羁绊。

“人”与“AI”，不同根源之物无法共存
当少女的真正作用大白于天下之际，
人们会围绕她展开争夺。
NPC少女与“黑色剑士”的相遇
会拯救、抑或是毁灭世界?
随后，新的死亡游戏拉开了它的帷幕——

本次公开的新情报，主要是关于关键角色普雷米娅的详细情报。另外“黑色剑士”、“死亡游戏”这些似曾相识的单词也相当令人在意。来看看具体的情报吧。

刀剑神域 虚空幻界		BNEI	动作角色扮演
多机种	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-		日版
	2016年10月27日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7200日元、PSV：6100日元		



◀与一直以来的同伴一起享受新游戏带来的乐趣。但就连这也在幕后人的计划之中?



“黑色剑士”的战斗会再次拯救世界吗?

©BANDAI NAMCO Entertainment

CHARACTER CLOSE UP

FAKE or TRUTH?

哪边才是真实的她——



大胆的形象改变！？充满人情味的形象秘密

想必许多人都被普雷米娅的这张搞怪形象图给吓到了吧？至今为止都是当做无机质、无表情的 NPC 来介绍的她，在最新公布的影像里也展现出了人类一样的丰富情感与举动。这就是高级 AI 的性能吗？真正的她究竟是哪一边呢？

▲PROLOGUE中提到的报酬为1金币的任务，其真实目的是普雷米娅的育成？倘若如此，那么她的成长就是《SA：O》所带来的馈赠？而这一切又是何人计划的？



►与唯是不同意义上的纯洁无瑕。“普雷米娅”这一名称似乎是由桐人他们命名的。对于桐人和亚丝娜来说，就像是在培养第二个女儿一样？

普雷米娅

PREMIERE CV：

《SA：O》的 NPC，担当报酬只有 1 金币的奇妙任务。既无名称也无背景设定，在与桐人一行人接触的过程中，被命名为普雷米娅。

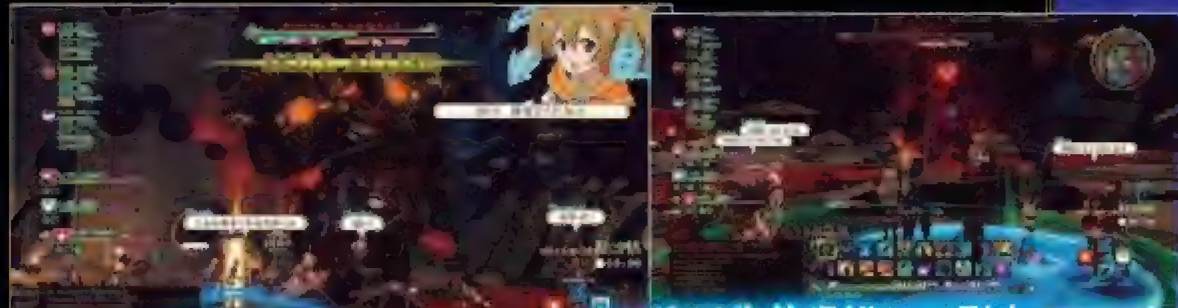
注目点❷ BATTLE

再次进化的连携系统



系列中沿用下来的“剑技连携”系统，进化为了“技能连携”。队伍进化为 4 人之后，除了桐人以外，队友与队友之间也会产生连携，能够造成更高的伤害输出。

Raid副本中技能连携也有效



4×4=16人的虚拟Raid副本组成队伍讨伐BOSS！

▲区域BOSS战需要组成4人小队×4组的虚拟Raid队伍来讨伐。BOSS存在着弱点，玩家要找出弱点，并指示其他小队攻击弱点，造成BOSS倒地，然后再依靠“技能连携”造成大伤害。熟练掌握并下达队伍指令，掌控整个Raid副本的进度，紧握胜利吧！





凭借蓝色光线连携剑技吧！

▲连携对象为实时指示。连携顺序会以蓝色光线表示在画面上，从视觉上帮助玩家更好抓准时机。这就是连携式战法！

注目点❶ COMMUNICATION

“初始的城镇”的日常

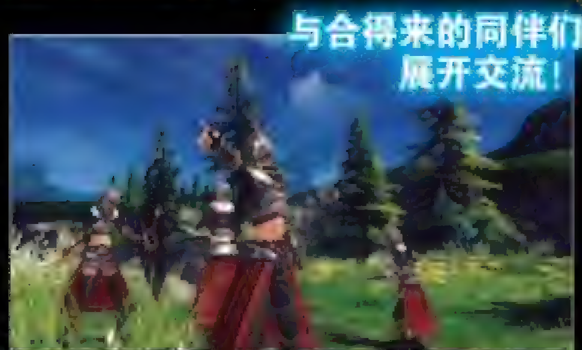
系列老玩家都知道，游戏版的《刀剑神域》的一大设计概念，就是“模拟体验真正的在线游戏”。在本作中，包括亚丝娜、莉法一行人在内，游戏中原创的“虚拟玩家”都会在初始的城镇进行活动，角色数量达300以上！与各自拥有独立AI的这些角色展开互动，关系变得亲密之后，可以一起组队外出冒险。打造出自己满意的队伍吧！



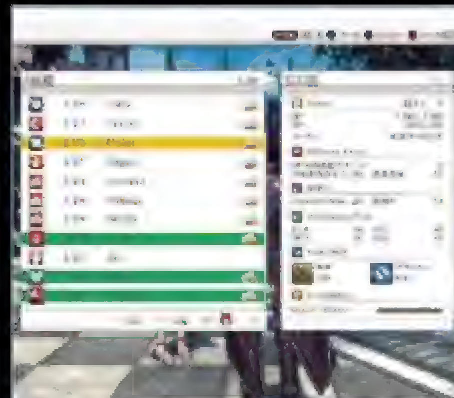
▲与来来往往的路人交谈，一起在咖啡厅喝茶，赠送道具……就跟真正的在线游戏一样的氛围。

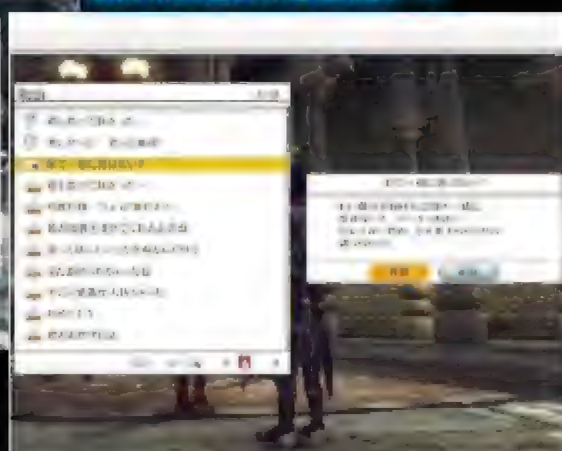
以邮件相互交流

与AI玩家交流的方法之一，就是游戏内的邮件。通过城镇中的交流等行动提升了友好度之后，就会收到冒险或约会之类的邀约邮件了。好好回信的话，友好度又会再次提高！



▲穿着配套的装备组队，真正的在线游戏玩法也不在话下！？



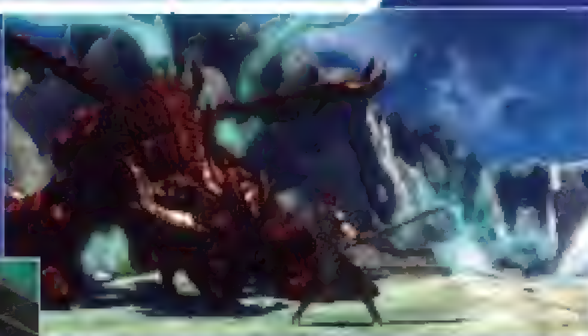


▲▶密密麻麻的好友名单。果然是之前曾拯救过《SAO》的知名玩家，在男女两方面都相当吃得开的样子。不过，这封邮件的内容是桐人发出去的？这样真的好吗？不怕亚丝娜找你麻烦吗！？

CHARACTER CLOSE UP

黑与黑 命运的邂逅

FATE



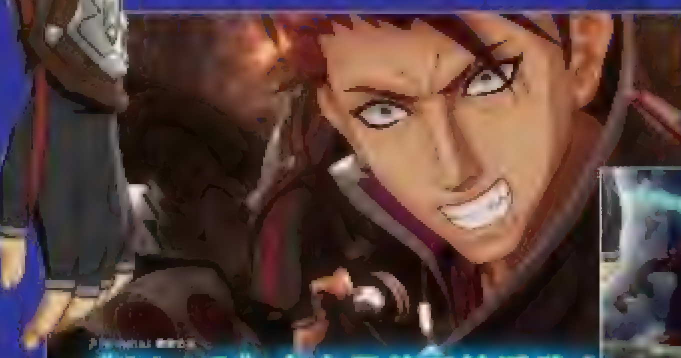


▲对普雷米娅毫不留情地一脚踢上去。与其说是PK行为，不如说是把NPC完全视为游戏一部分功能的玩家类型？

桐人的宿敌登场！？无法无天的粗暴剑士

游戏原创男性角色终于在此公布。这个一眼看上去就充满了粗野气息的男人，从某种意义上说很符合“黑色剑士”这个称号。在PROLOGUE提到的“毁灭世界”一词，是否就是与他相关呢？

◀在擅长策划阴谋诡计的敌人比较多见的《刀剑神域》之中，他似乎是倾向于用暴力解决一切问题的类型？与其说是“恶”，不如说是“恶棍”。



《SA：O》中少见的正统派敌人

▶杰内西斯似乎是使用漆黑双手剑的力量型？在β封测中短短的期间内就让“黑色剑士”的称号名动天下，其实力必然不可小觑。



杰内西斯
GENESIS CV：[illegible]

在《SA：O》中被称为“黑色剑士”的超强玩家。与NPC少女普雷米娅相遇之后，站到了桐人一行人的对立面。

我们的征途是星辰大海！



在经历过数次延期后，《无人天空》终于确定了最终发售日：8月9日。这个在公布初就震惊玩家的独立游戏，以其独特的美术风格、独特的太空探索玩法以及宣传中可供玩家探索的18,446,744,073,709,551,616个星球给玩家们带来了深刻的印象。随着发售日的接近，本作的玩法也慢慢呈现在了玩家面前，接下来就让我们来看看本作的独特魅力吧。

无人天空	Hello Games	动作冒险
PS4 No Man'Sky 2016年8月9日 售价为398港币	本地1人/在线多人	美版 对应年龄：未定

只有我在的天空？

实际上在写这篇前线之前，笔者对于本作的最大疑问，想必也是大部分关注本作玩家都有的疑问之一，便是本作到底是个如它宣传般的那样"让所有玩家在一个不断成长的宇宙中探索的多人在线游戏"还是单纯只是一个单机游戏？

实际上从去年5月开始，本作就时不时地放出实际游戏视频，并由制作人Sean Murray亲自演示。虽然视频不少，但对于本作的多人部分Hello Games一直都是"犹抱琵琶半遮面"。而在近日的访问中，Sean Murray也终于讲述了本作的多人部分。本作是不是宣传中所说的那样是个"让所有玩家在一个不断成长的宇宙中探索的多人在线游戏"？答案是肯定的。然而你能在游戏中遇到玩家吗？这就有点困难了。

众所周知，本作每个玩家从出生地点到所遇到的星球都是随机生成的。鉴于本作可供探索的星球和区域极其辽阔，



■虽然不值得推荐，但袭击其他舰队依然是个风险和回报成正比的划算生意。当然，前提是你能靠一人之力击毁体型庞大的大型飞船。



■在本作中，玩家可以看到整个宇宙的缩略图，借此也可以看到本作所描述的"宇宙"之大。

而且本作也没有其他游戏中诸如匹配或者进入好友世界等功能，因此两个玩家在同一时间同一星球同一地点相遇的可能性之低可想而知。

那么本作的多人部分到底是通过何种形式实现呢？最常见的方式便是探索和交易。前者会在玩家登陆一个星球时，如果之前有其他玩家曾到达过这个星球并为这个星球或者上面的生物命名的话，玩家会见到命名人的名字。而交易系统则和现实的市场经济类似，玩家可以在太空站或者星球上的交易站里与其他玩家交易资源，当然玩家大多时候都是见不到交易对象的。另外，宇宙所有玩家的交易活动还会影响到市场上的资源价格走向，就和现实一样。

除此之外，玩家还可能会在一些意想不到的场合遇到玩家。本作有众多外星人，他们有着不同的习性和语言，并根据种族而组成了不同的阵营。帮助这些外星人就可以与其建立友好的关系并获得各种好处。其中一个帮助外星人的方法便是护送他们的运输队，有护送的一方就肯定有来袭击的一方。Sean Murray举了一个例子：你像往常那样，为了成为某个阵营的盟友，你开着自己的宇宙飞船护送着他们的运输队，和以往一样，这个阵营的敌对势力派出了部队来拦截运输队。而在战斗中，你发现了有个"画风"和其他NPC不太一样的战斗机，他的技术比起NPC更加厉害，和你一样会使用各种规避动作，这就意味着你遇到其他玩家了。

© Hello Games 2015

关于本作的更多细节

对于一个重点放在探索宇宙的沙箱游戏来说，本作的剧情并不是什么重点，但即便如此，玩家在本作中依然有着一个"目的地"，那就是宇宙的中心，到达宇宙中心将会是玩家此次探索的最终目的。

交易、战斗、生存和探索将会是本作的主要玩法。在不同星球上玩家的生存会受到不同的考验，例如某些星球会很寒冷，玩家会需要相应的防寒装备，而某些遍布毒气的星球则需要玩家有防御毒气的毒气装备。



■在最新的演示中，我们能看到界面发生了不少变化，而最大的变化便是增添了屏幕左下角的气温显示。





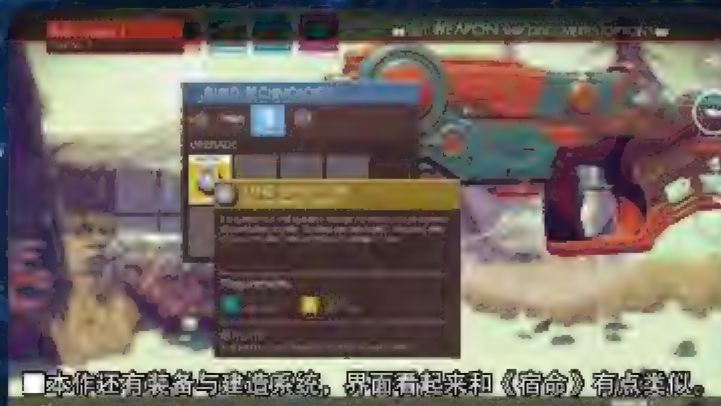
■哨兵的数量会随着玩家的反抗而越发变得强大。



■15年的游戏演示中，本作的界面还是比较简陋。



■在刚开始与外星人交流的时候，玩家只能看懂他们话语中的小部分而已。



■本作还有装备与建造系统，界面看起来和《命运》有点类似。

和大部分自带建造系统的沙箱游戏类似，本作依然有着搜刮资源的设定，而且获得资源的方式也是相当简单粗暴：用枪打烂各种矿石。玩家可以通过扫描器来得知资源的种类并进行针对性且有节制的采集。是的，有节制的。本作的每个星球都有着类似于执法者存在的Sentinel(哨兵)，这种敌人会在玩家伤害星球上生物、建筑或者过度采集矿产资源的时候出现并攻击玩家。

每个星球都有着自己的故事，玩家可以和其上面的居民对话或者探索遗迹来了解这个故事。除了了解剧情外，探索遗迹还可以帮助玩家更好地了解这种文明的语言。在本作中，玩家需要学习外星语才可以和外星人进行正常的交流。而学习语言的方法和现实一样，多读（探索遗迹）和多讲（和外星人进行多次不同的对话）。

帮助外星人可以获得他们的信任，声望越高玩家就可以获得特别的飞船或者武器来作为奖励。不同的文明有着不同的特性，例如有爱好和平整天搞科研的文明，也有好战的军事化文明。不同的文明会用不同的方式和你打交道，例如你拥有的科技越多，重视科研的文明就更容易和你变得友好。

中文版和限定版确定

令人惊喜的是，本作对应中文版且收录了中文配音。本作将会在8月9日推出中英文集合版，其中普通版售价为398港币，限定版售价为638港币。另外本作的首批实体版还包含三个特典，分别是新飞船、一把新武器和10000货币。

限定版的内容

- ◆实体版光盘和收藏铁盒
- ◆漫画
- ◆48页的艺术图集
- ◆新手包（内容为舰船强化、额外的资源和武器蓝图）
- ◆PS4主题



文 纱迦　美编 NINA

ベルセルク無双



一年至少一部动漫改编的《无双》的纪录仍在继续！今年光荣的选择是全世界销量超过 4000 万部的最强黑暗幻想系漫画《剑风传奇》。而就在 7 月，阔别已久的《剑风传奇》动画也在热映中。《剑风传奇》作为一部在世界范围内都拥有不俗人气的作品，此前曾经被多次改编为游戏，如今和《无双》擦出火花，无疑令两个系列的粉丝都兴奋不已。

剑风传奇无双		Koei Tecmo	动作
多机种	ベルセルク无双		日版
	2016年9月21日	人数未定	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3/PSV：7800日元		

以最凶无双之名！





Guts

从死尸堆中活下来的孤儿，6 岁学剑，9 岁上战场。他惯用一柄巨剑，令敌人闻风丧胆。败于格里菲斯之后被留在鹰之团里，与战友们关系良好，并深受团长的器重，这是他人生中的黄金时代。但蚀之刻的发生，让鹰之团被格里菲斯毁灭。痛不欲生的格斯决定消灭恶魔，拿起他的斩龙剑，向自己的宿命发起了不屈的挑战。

图为鹰之团时代的造型。

声优：岩永洋昭

格斯 ガッツ

Griffith



声优：樱井孝宏

格里菲斯 グリフィス

鹰之团团长，年纪轻轻却武艺高超，深受包括格斯在内的团员们的热爱。本来因功被米特兰国王封为白凤将军，后来因为和公主恋情被曝光，被国王打入地牢并深受折磨。当格斯和卡思嘉将其救出时，已经变成不能作战的废人。绝望之下他使用霸王之卵开启了蚀之刻，并献祭了自己的团员们，从而变为了第五魔王费蒙特。

图为鹰之团时代的造型。

什么是《剑风传奇》？

早在 20 年前，《剑风传奇》在 ACG 爱好者心目中可谓无人不知、无人不晓。《剑风传奇》的原名是 BERSERK，如今的游戏玩家应该可以轻松地认出这个词的意思：狂战士。不过在当年正是《剑风传奇》才让这个词在 ACG 爱好者中变得众人皆知。《剑风传奇》是由三浦建太郎于 1989 年连载于《Young Animal》上的漫画，目前已经推出了 38 卷（截止 2016 年 6 月 24 日），仍未完结。故事设定于欧洲中世纪，讲述了主人公格斯和昔日战友、鹰之团团长格里菲斯之间的爱恨情仇。原作偏黑暗风格，不乏一些成人向的黄暴场面。

©三浦建太郎（スタジオ我画）・白泉社／ベルセルク製作委員会
©コーエーテクモゲームス

游戏剧情相关

由于原作至今仍未完结，因此游戏自然也不可能给出结局。已知本作收录的剧情将从原作的《黄金时代篇》，一直到《千年帝国之鹰篇》，收录这段剧情中的大部分内容。游戏将以“让没看过原作的人也能体验《剑风传奇》之魅力”的目标去开发，画面采用3D写实风格，用CG来表现原作中的众多经典场面。而声优将采用和7月开播的动画所相同的阵容。

原作中的大量成人场面令人在意。本作的制作人、曾负责过多作《无双》的鲤沼久史表示，Koei Tecmo的信念是不会制作Z分级（即日本的18禁）的游戏，因此本作会以D分级(17岁以上)的目标去努力。(吐槽：光荣时期的黑历史被无视了。）而本作会在世界范围内发行，如何迎合各国不同的分级制度，将是一个考验。



斩溃系统

虽然在1997年版的TV动画中，一骑当千（严格来说是“被”）成为了故事的开端，但总的来说本作事实上和《无双》的主旨还是有一些差距的。同时，由于原作的风格决定了游戏必定会走暴力路线，因此游戏的风格也会偏向于《北斗无双》《进击的巨人》游戏那样。此外制作组还专门为游戏打造了全新的一骑当千玩法，那就是斩溃（ざんかい）。游戏仍将出现无数的敌兵或怪物将玩家团团围住的场面，而当格斯挥舞他那著名的斩龙剑时，会把周围的敌人不是一刀两断，就是直接打飞。这种压倒性的破坏力就是本作要营造的新感觉。



Judeau

声优：梶裕贵

捷度 ジュドー

格斯的好友，格斯加入鹰之团的经过与他有着很大关系。原本出身于一个没落的贵族家庭，加入鹰之团后成为智囊式的人物。他是格里菲斯的忠实信徒，同时暗恋着卡思嘉。在蚀之刻中遭受重大打击，最后为救卡思嘉而死于蚀之刻中。

声优：行成とあ

卡思嘉 キャスカ

Casca



原本是一个小村庄的少女，被格里菲斯救过之后加入了鹰之团，经过努力之后成为了鹰之团惟一的女千人长。一开始她对格里菲斯抱有爱慕之心，格斯加入之后开始逐渐对其有了爱意，并最后和格斯走到了一起。在蚀之刻发生时她受到了惨无人道的折磨，堪称日本动漫史上最悲惨的女主角。

登场角色

作为《无双》，能使用的角色当然不会少。除了一定会有的格斯、格里菲斯这对宿命对手外，还会有不少角色加入进来。目前已知可以使用的角色全部来自昔日的鹰之团，他们分别是格斯、格里菲斯、卡思嘉和捷度。格斯自然是力量系角色，而格里菲斯就是以快速而强力的突刺来消灭敌人，卡思嘉除了剑术外还能使用体术，而捷度会和原作一样投掷匕首作战。而游戏还将加入更多具有特色的角色来供玩家使用，包括魔法使甚至怪物。而作为究极对手的使徒也会作为BOSS登场。



副武器系统

游戏中的角色除了自己的主武器外，还能使用副武器作战。以格斯为例，他就有至少4种副武器可供使用。

连射弩：小巧却能连发的手弩，对于使用大剑的格斯来说是个很好的补充。

大炮：蚀之刻之后，格斯的假肢可以换上大炮，给敌人造成重大打击。

飞刀：从捷度那里学来的技艺，可以有效牵制敌人。

炸裂弹：类似于手雷一样的武器，扔出去之后过一阵子便会爆炸。





今年作为《真·三国无双》15 周年，很可能只有这部《真·三国无双 英杰传》问世。游戏马上将要发售了，日前 PSN 上也推出了本作的体验版。现在我们就结合这次的体验版，为大家献上本作发售前的最终报道！

真·三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演
多机种	真·三国无双 英杰传	日版
	2016年8月3日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：6800日元、PSV：5800日元	

文 纱迦

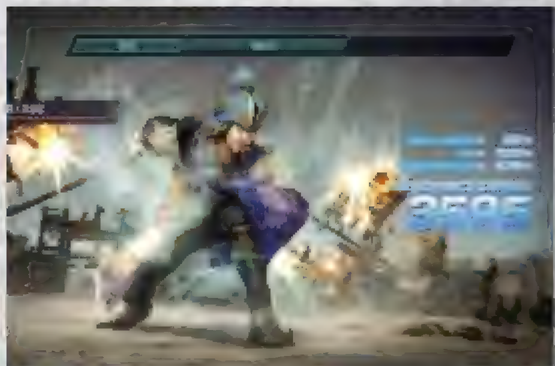
美编 心の永恒

关于登场角色

日前官网已经放出了将在本作中登场的角色名单。本作中的角色造型直接采用了《真·三国无双 7》版，尽管年代相差很远，然而晋国武将已确定会有多人在本作中登场。不过仔细一算，历史上赵云去世的时候（229 年），司马昭已经 18 岁，王元姬已经 12 岁，还是有理论上见面的可能的。（笑）下面我们将列出本作已确定登场角色阵容和《真·三国无双 7 猛将传》的对比。

	真·三国无双 7 猛将传	真·三国无双 英杰传
蜀	22 人	22 人
魏	19 人	17 人，缺王异、蔡文姬、庞德，多荀彧
吴	19 人	18 人，缺丁奉
晋	12 人	4 人，缺钟会、夏侯霸、贾充、张春华、诸葛诞、邓艾、郭淮、文鸯
他	10 人	6 人，缺左慈、张角、孟获、祝融







武器系统情报

本作的武器系统又是标准的刷刷刷模式。玩家在战场上可以随机捡得一些武器，过关后在武器店也可以购买武器。武器有等级的区分，目前已知至少有 4 级，高等级武器的基础攻击力会更高。每种武器上面可以附加 4 种能力，而武器的名称也会根据附加能力中最高的一项而发生变化。例如附加能力中技量最高的话，武器名就会带上“技巧”，而附加体力最高的话，武器名就会带上“生命”。

而将两把武器合成的行为被称为特殊锻炼，效果是把一把武器上附加的能力转移到另一把武器上，这个系统有点类似于《无双大蛇》，不过目前看来本作似乎只支持同种武器之间进行合成。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

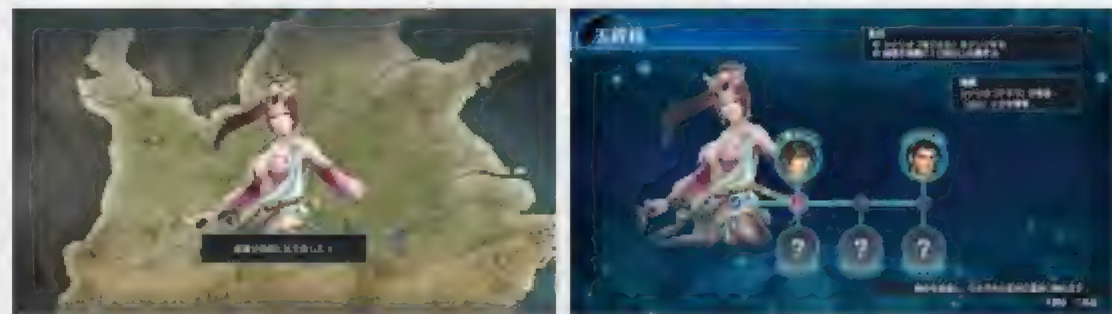
天绊镜

本作有着名为天绊镜的系统。当玩家与某名武将相会之后，无论敌我双方，都会出现分支剧情。这种关系会以一种特殊的图示表现出来，这就是天绊镜。天绊镜相关的事件中，既有普通的对话，也有战斗之类的小插曲。报酬则是更加丰富多彩，从金钱、道具到同伴加入等等都有。不过天绊镜事件的触发并不是那么简单，往往都需要一些特殊条件才能开启，也有需要认识特定同伴或打过某些剧本后才能开启的事件。

此外天绊镜是因人而异的，每个我方角色都有一个天绊镜，上面分布着或多或少的其他武将，看起来是一个相当值得研究的设定。







八卦泉

本作的又一个全新系统。不过所谓的新，只是相对于“《无双》系列”。八卦泉就有如RPG中常见的走盘系统，即在一个盘上分布着各种技能和能力值，玩家需要花费SP点数来习得。八卦泉根据武将的类型不同，也会有不同的形态，每个武将能学会的技能也有较大区别。至于SP点数，主要靠战斗和天绊镜来获得。下面为大家列出一些官方公布的能力：

名称	作用
一闪	会心一击发生率 +10%
破竹の势い	奇数回合时，移动 +1
背水の阵	体力 30%以下时，技的必要行动力－1
真乱舞	无双乱舞的攻击力上升
精神统一	偶数回合时，力和精神的数值对调
治愈	回合开始时，自身及周围 1 格内的我方的体力回复 5%
逆境战法	我军士气低迷的时候，会心一击率上升
坚守	被攻击时不会出现会心一击

自由战斗

在体验版中就出现了自由战斗，然而并不能选择。自由战斗相当于是附加关卡，剧情很简单，可自由编成。自由战斗是给玩家用来练级和刷宝用的，能够反复进行，其玩法也有好几种，具体如下：

- **讨伐战**：只要击败指定武将就算过关。
- **追击战**：指定武将来到指定地点就算过关。
- **乱战**：敌人或我方乱入到一场战斗中，击破指定武将就算过关。
- **护卫战**：保护指定武将来到指定地点就算过关。



体验版心得



在之前的试玩版里，我们已经玩到了游戏开始到汜水关的剧情。要说最大的意外，就是新角色黎霞。原本以为她是一个天真卖萌式的角色，结果却是大走冷静御姐风，着实让人大跌眼镜。而黎霞也拥有操纵人心的力量，明明在双脚离地飞行，却无人对此吐槽，剧情中更是一言不合就让联合军听了赵云的指挥。

战斗方面，从体验版来看算是中规中矩。玩法和传统的战棋游戏类似，只是多了共鸣系统，让玩法稍微有些复杂。游戏中的每场战斗都有3个战功目标，达成之后可以获得一些道具。尽管体验版中出现的战功目标都不难，但一不小心还是会错过的。

游戏的战斗画面可以理解为是《真·三国无双7》的战斗播片，多少有些诚意不足。战斗中支持随时存档，而读档速度十分快捷，必须点赞。只是不知道正式版能不能保持这个优点。



PES 2017 PRO EVOLUTION SOCCER

职业进化足球 2017	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2017		美版
2016年9月13日	本地1~4人/在线2~22人	对应年龄：未定
售价为PS4/XOne：59.99美元、PS3/X360：39.99美元		

文 詹子君　美编 Juxi

二十周年新起点，实况足球再进化！

在去年的系列前作中，我们看到Konami为“《PES》系列”的发展做了许多新的尝试，画面引擎的更换，重新打造的物理引擎，让这个老牌足球游戏焕发了新的活力。今年，来到系列诞生后的第二十一个年头，虽然往日辉煌不再，不过《PES》还是有着一定的品牌价值，加之好不容易争取来的欧冠授权还没有到期，Konami自然不会选择轻易狗带。所以续作在秋季也会再次与玩家见面，而今年Konami方面也继续努力着，希望以更加出色的游戏素质，争取回原有的品牌影响力。

视觉效果更逼真

在此次的《PES 2017》中，游戏的视觉效果再次获得巨大升级，进一步适应了Fox引擎之后，新作将展现出更加逼真的画面效果。光源表现达到上一年的两倍，观众模型和球场纹理质感也经过重制，球员在冬季比赛时会呼出热气、雨天时足球的运动会溅起水花，球员的行动也会将球场上的草皮以及泥土铲起，这些现实中的细节在游戏纤毫必现，新作的游戏画面将创造系列新的巅峰。

游戏中还有一些其他的细节改善，例如日间赛事时球场的阴影变得更容易辨认，可以看到用喷雾剂画出的自由球线等。游戏中包括球员、灯光、观众到球场和场地等也都进行了彻底翻新，众多细节内容都有所改动。



自适应人工智能

据Konami的官方说法，本作在AI方面的进化，将会引起足球游戏的革命，自适应人工智能将永远地改变体育游戏。《PES 2017》中的人工智能将拥有学习能力，AI会尝试学习玩家的打法，观察玩家在游戏时的战术选择以及习惯，从而做出更加有针对性的应对手段。如果玩家过度依赖明星球员，AI就会对他们实施包夹，你喜欢边路进攻，他们就会在这里对你围追堵截。进攻方面，AI也会有更加多变的选择，如果他们的长传被玩家识破，就会转为使用短传渗透防守。



改变游戏体验的细腻操作

真实触感

系列一直存在于球员脚下的“吸星大法”终于消失，新作中球员的第一脚控球不再单纯依靠球员能力来判定，球员触碰足球时会加入对真实物理效果的计算，顶级球星再也无法轻易就将皮球稳稳地停在脚下。不过，根据球员站位的不同，以及玩家合适的操作，场上球员还是可以做出完美的第一脚控球动作，甚至让此成为一种有效的技术动作来改变比赛。例如迎接传球时玩家可以进行更多的操控，让球员根据传球来随心所欲地执行自己想进行的操作，接球后再以一脚妙传将球送出等。



精准传球

结合真实触感的变化，以及真实足球的行进方式，传球在《PES 2017》也有焕然一新的表现。弱化了前作过顶长传的巨大威力，新作中传球精度会和距离以及球速挂钩，以球员的技巧基础能力为依托，合适的传球选择才能更有效率。另外，新增的球员动作，也能让球员使出更自然的传球动作，实现令人满意的传球方向和角度。

角球控制



控制定位球的防守和进攻策略，为角球添加新的维度。操作时只需在球场一角轻按方向键，即可从一系列选项中进行选择，从而根据自己风格定制每个动作。防守选项包括“区域防守”或“一对一”防守。进攻策略包括涌入禁区的“小禁区”，还能使球员排成“火车”，以一条直线展开进攻。

守门

通过增加的球员动作，守门员在游戏中的存在感有了飞跃性的提升，本作中的守门员能力将会达到系列之最。敏捷的守门员面对对手的射门会产生实时反应并迅速跟进，飞身扑救后也能够更快起身重新投入防守。此外，守门员面临的情况种类也有所增加，例如当对手射门近在眼前的时候，守门员能够抓住一些角度刁钻的冷射。有了新智能守门员后，入球难度将会相应提升。当守门员的扑救与真实足球越发接近，游戏中射门的瞬间将出现前所未有地戏剧性，令玩家在成功入球后获得极大的满足感。



球队整体控制

新作中的整体球队控制也有进化，玩家在进行球赛时将可以选择新的实时选项，变更球队的进攻和防守心态，通过简单的操控即可对心态进行微调和精细控制，从而对比赛中不可预测的情况做出反应。



经典模式 全新体验

myClub

抽卡（Scout）

作为目前游戏盈利的重要手段，MC 模式无疑是新作的重中之重，本次 Konami 调高了抽卡时的爆率，使用对应特殊能力的球探将会更容易抽到需要的球星，而通过顶级经纪人和特级经纪人也更容易签入强力球员。

比赛分析（Analysis）

游戏方面，玩家可以通过“比赛分析”，分析在线对手的比赛风格和倾向。观察并学习对手的战术，在下一场比赛中改变“高级指示”以发号施令，主宰球场。

教学模式（Tutorial）

今年的 myClub 模式中，将会出现新的教学课程让初学者和资深玩家学习这个模式相关的一切。



大师联赛

转会功能（Negotiation）

新的转会系统，采用全新转会资金及球员薪资的专用预算。模式中添加了更多的谈判选项，例如 6 个月租借以及于租借期间签入球员，同时球队总监也会在谈判时提出建议。在转会窗口关闭前，加入最后一天的时间元素，设置最后期限来增加签约所带来的刺激感及压力，一如真实足球世界。

球队角色（Team Role）

球队角色是自前作起广受欢迎的扩展特色，现在已从前作的 10 名角色进一步发展为 22 名角色，增加角色有例如“英雄”和“坏孩子”。这一系统大大丰富了球队的人物设置。

球员成长（Player Growth）

球员发展系统已改良，球员现在不仅拥有前作的能力设定，而且还加入了技术系统。某些球员的技能可能在出租期间会越趋纯熟。培训系统进一步改良后，球员能够学习技能和通过培训发展其踢球风格。

现实时间（Real Life Kick Off Times）

赛季中的比赛时段会进行更加平均的分配，并对真实的开赛时间进行参考。

其他进化内容

裁判

提高对球员的肢体冲突进行是否犯规的判决，较轻微的犯规会被警告，提高了在进行有利原则判断时的智能，包括在犯规过后一段时间再回头警告球员。

球场

增加了更多球场，包括新取得授权的球场、保留的原有设计以及全新的球场草皮设计。

实时更新

在线模式为第一天更新，而所有脱机模式则为每周更新并且可供下载。这能让所有玩在线模式的玩家取得最新球员名册玩游戏。这亦适用于冬季欧洲球坛转会，无需再担心要长期等待。

画面呈现

从主菜单、赛前设计至比赛计划，游戏有了崭新的菜单设计，其中包括新的界面以及重新设计的精华片段及回放系统。

手柄振动

全新的控制器振动设计为你带来逼真的动作感受，不同的振动影响力、球员的肢体冲突、射门以至皮球撞击门柱的效果。



東京ザナドゥ eX+ エクスプラス TOKYO XANADU

距离《东京异境》发售已经过去了大半年，正当玩家们静候《伊苏Ⅷ》与《空之轨迹 3rd 进化版》的发售时，Falcom 不按牌理出牌地公布了《东京异境 eX+》的消息。由于 PS4 版《伊苏Ⅷ》延期至明年，所以本作就成为了 Falcom 的首部 PS4 平台作品。与 PSV 版相比，本作除了分辨率和帧数提升为 1080p 60 帧之外，还加入了新的可操作角色。

东京异境eX+	Falcom	动作角色扮演
PS4 东京ザナドゥ		日版
2016年9月8日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6480日元		

文 秋沙雨 美编 NINA



新增加的操作角色

白衣人

声优：？？？

隶属于圣灵教会在非正式情况下所使用的武装骑士团"克洛诺斯＝奥尔根"的神秘刻印骑士。他的立场与女主角明日香所属的涅莫西斯和学生会长美月所属的佐迪亚克相异，以"异界的封印"为目标而旁观着杜宫市的各种动静，并不协助洸等人的异界探索，反而会对他们说出一些像是有敌意一般的话，其真正目的还不得而知。



■射击技能"库尔斯克之矢"。

■飞行技能"处刑者"。

白衣人的通常攻击和技能都是数值在队伍均值之上的均衡类型，在防御的方面有些薄弱，不过他的技能攻击输出的伤害倍率高，加上移动速度快，能够看准敌人攻击的空隙来展开战斗行动。

他的攻击属性是"光"，这是 PS4 版新追加的属性，能够对抗除了"影"属性之外所有属性，也因此大多数的异界迷宫他都能单骑踏破。



■刚击技能"本源之剑"。

▼▲X冲击"失落的阿尔比恩"。



©2016 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

本作的女主角，隶属于神秘组织“涅莫西斯”。当明日香在一定时间内解放她给自身施加的“拘束术式”时，她的所有能力都会大幅度提升。由于解放形态对她的身体带来很大的负担，所以在战斗时会一直处于HP不断减少的状态。不过相对的她将获得非凡的战斗力：攻击力与移动速度提升、技能槽回复速度提升、全技能等级MAX、不会陷入异常状态、不会倒地等等。

柊明日香
（拘束术式解放形态）
声优：嶋村侑

新剧情

日后谈

在游戏主线结束的3个月后，也就是在10月，杜宫市将迎来万圣节，而就在这时戴着黑狐面具的少年突然出现在了洸等人的面前，给好不容易恢复平静的杜宫市再次带来动荡。

在日后谈里还将会有新追加的支线委托。



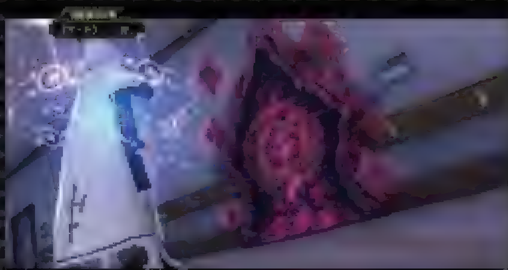
间章故事

既然在PS4版里会追加新的角色，那么也就少不了追加新的剧情“间章故事”。和日后谈不同的是，间章故事会穿插在主线的各个时间点里。

新剧情会以主角洸之外的其他角色作为主视角。在这里为各位读者介绍一下以白衣人和璃音为中心的两个篇章。

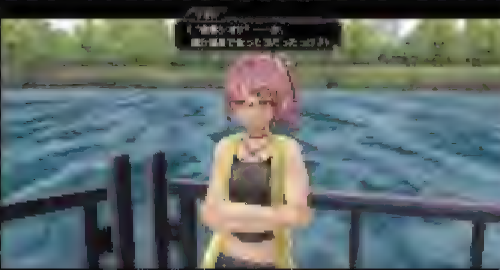
白衣人篇“白色之影”

在洸见识到异界的存在并获得了自己的魂器的第二天，白衣人就出现在了杜宫综合医院里。白衣人发现了一个与通常的异界门不同的门，从门的后面传来了铃铛的声响，为了调查声音的来源，他只身一人进入了门的里面……

璃音篇“决心的翅膀”

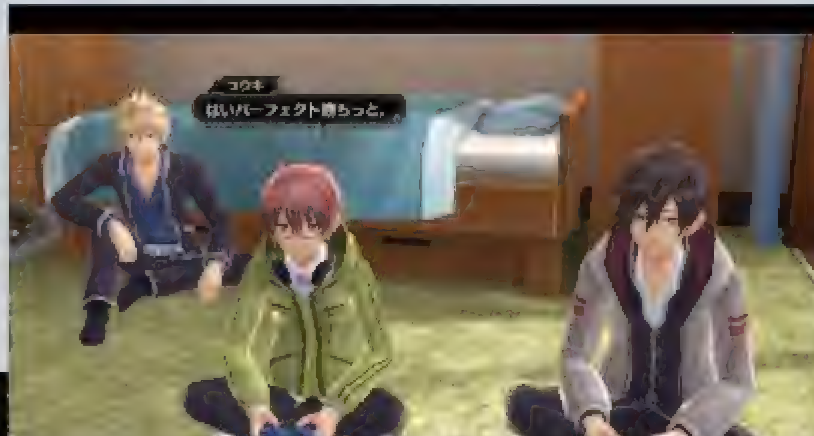
在围绕着璃音所发生的事件结束之后，她与明日香、美月以及九重永远一起到医院进行精密的检查。在路上，璃音向明日香等人述说着自己要如何面对自己体内的这份“力量”，以及作为偶像的她又该走向何方……




新收集要素“洸的家具收集”



“洸的家具收集”是PS4版新增的收集要素，通过收集家具，能够更改主角洸房间里的家具和装饰。同时也因为这一机能的追加，玩家日常行动的杜宫市移动菜单里也追加了“洸的房间”这一选项，当玩家在持有家具的情况下前往洸的房间时，这些家具就会自动摆放在洸的房间里。



新追加的战斗技能


■明日香的EX技能“冰凌新星”。

在 PS4 版里除了有刚击技能、飞翔技能、射击技能以及 X 驱动、X 冲击、冲击连携等攻击手段之外，还追加了全新的攻击技能“EX 技能”。

“EX 技能”与刚击、飞翔、射击三类同属于一般技能的类型，它有着比刚击技能更加强大的破坏力。它们根据攻击方式分为“一击型”、“突击型”、“射击型”和“乱舞型”4种类型。

所有角色都有“EX 技能”，需要在战斗中积攒 EX 点数才能够发动技能。


▲洸的EX技能“极限之怒”。


▲美月的EX技能“戈尔迪翁之球”。


▼璃音的EX技能“女武神滑行”。

新模式

限时挑战



限时模式是让玩家能够与在游戏里出现过的BOSS进行对战并争取在最快时间完成战斗的新模式。在这里玩家可以自由选择难度来挑战游戏里的BOSS。

BOSS连战



这是让玩家与游戏里的BOSS进行连战的模式，包括日后谈和间章故事里新追加的10个BOSS也将在该模式里登场。



在收集到特定的家具时队伍的同伴们或者洸的朋友就会拜访他的房间，这时候玩家就能够看到各种特殊的小剧情。

其他新要素

●除了原有的 Beginner、Normal、Advanced、Elite 四个难度之外，还将追加更高一层的难度“Calamity”。

●追加新的迷宫和BOSS，PSV 版的迷宫和 BOSS 也将全数保留。

●主线剧情会为各角色追加新的台词。

●调整原有技能的性能和各角色的回避动作等。

●除了白衣人和柊明日香（拘束术式解放形态）之外还会追加其他可操作角色。

早期预约特典

预订游戏的话就能够获得《东京异境 eX+》的早期预约特典。

早期预约特典里收录了 PSV 版《东京异境》的 39 种收费 DLC，包括：Swear 服装 7 件、抱抱系列饰品（包括森丸、魔界王子黎恩、魔法少女亚丽莎、菲和克洛五种）、9 种眼镜、6 种头饰、8 种组合套装以及 13 种 NiAR 背景壁纸。

由于 PSV 版和 PS4 版的 DLC 不共通，所以 PS4 版的这些服装只能够通过早期预约特典获得。



GHOSTBUSTERS

捉鬼敢死队	Activision	动作射击
多机种 Ghostbusters		美版
2016年7月12日	本地1-4人	对应年龄：10岁以上
售价为PS4/XOne：49.99美元		

在本作发售之前，我对本作是充满期待的，虽然谈不上系列忠实粉丝，但无论是之前的电影还是游戏都给我留下了不错的印象。在拿到游戏并初步游玩后，我对本作是赞赏的，美式动画般的精美画面、充满回忆的系列歌曲、各具特色的四名角色，以及还算不错的射击体验，似乎让我看到了电影改编游戏不一定平庸的希望，只是希望从来都很缥缈。在玩到游戏中间部分时，我对本作是失望的，单调重复的关卡流程、难度偏低的鬼魂敌人、过于强大的复活机制，从一名还算是玩过很多游戏的玩家来看，本作确实有一些无聊。但当我毫无知觉地将这款游戏通关之后，我发现本作虽然无聊但并非无趣，也许只是我们在这个繁花似锦的时代里少了一颗“休闲”的心。如果将这款游戏作为一款休闲游戏来看待，这些之前的单调重复都成为了一种无需思考的闲情雅致，拿上质子光束枪，向敌人尽情开火，毫不犹豫地一路向前，冲破鬼魂们的封锁线。所以，如果各位玩家被其他游戏的庞大复杂搞得心烦意乱，不妨来试试这款简单有趣的休闲游戏。

通关时间：15 小时
白金 / 全成就时间：40 小时以上

文 随心（实习编辑）美编 NINA

菜单界面

地图菜单

1. 敢死队总部。可以在这里给人物分配技能点学习技能、查看已遇鬼魂的背景介绍、输入代码。“输入代码”选项目前用途不明，当然你也可以在其中输入



© 2016 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Game Code © 2016 Activision Publishing, Inc.All Rights Reserved.

"UCG6"这一代码，来获得 UCG 给予您的祝福加成，祝您游戏愉快(误)。

2. 流程第一章，共一关。
3. 流程第二章，共三关。
4. 流程第三章，共三关。
5. 流程第四章，共三关。
6. 流程第五章，共三关。
7. 流程第六章，共一关。

关卡菜单

除了第一章与第六章外，其余章节均有三关。第二关在第一关打通后解锁，第三关在完成了第六章即通关后解锁。第二关流程中鬼魂的类型和第一关基本一样，但第二关关底会出现新的 BOSS。通关后解锁的第三关为前两关的随机混合关卡。第三关没有本作的收集品——罗温的鬼魂仪器。具体来说，第三关是将前两关的流程分成几段后随机混合而成，且关底 BOSS 也是前两关 BOSS 中的随机一位。可能会出现前半段是第一关的流程，后半段是第二关的流程，关底 BOSS 又是第一关的 BOSS 这种情况，总之第三关就是随机混合关卡。第三关每段流程中出现的鬼魂配置、地图路线、鬼魂符阵等都和前两关中对应的流程一样，且关卡难度也没变。



关卡菜单下方会显示该关卡获得过的最高分数、最高评级、最快的通关时间，以及本关中罗温的鬼魂仪器总数与已收集数。需要注意的是，关卡菜单中的最高分和最短时间是分开统计的。

游戏菜单



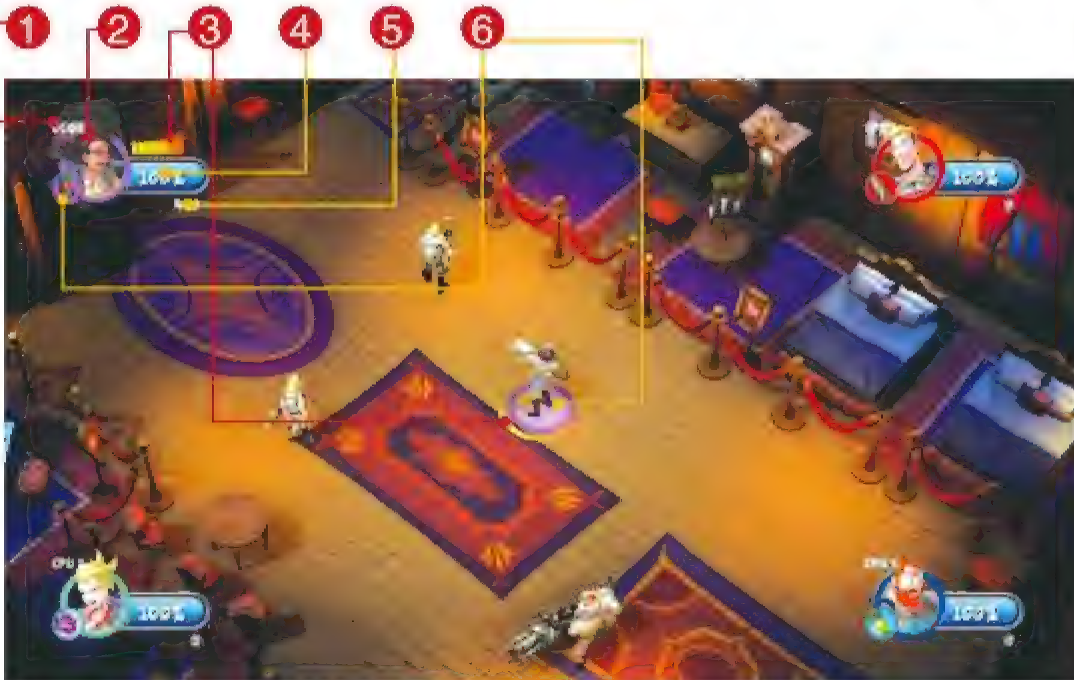
1. 继续游戏
2. 选项
3. 操作指南
4. 加入游戏，是指本地同屏联机时其他玩家的角色加入游戏
5. 离开游戏，是指本地同屏联机的其他玩家离开游戏，之后该玩家控制的角色将交给电脑 AI
6. 读取上一个检查点
7. 退出至地图菜单界面

游戏界面

1. 角色名称。在关卡开始的选人界面可对所选角色进行自命名。

2. 角色形象。游戏共有四名角色可以选择，每名角色固定对应一种颜色。对应颜色的圆环将角色形象图标和地图中的人物模型圈住。

3. 热量槽。除了角色形象图标旁有热量槽外，地图中人物模型的圆环外围也有热量槽。当热量槽满时，圆环外围的热量槽也恰好形成半圆。



4. 生命值。以百分比的形式表示。

5.ECTO 点数。以数字来显示该人物目前所获得的 ECTO 点数。

6. 手雷类型与冷却槽。每名角色都有自己独特类型的手雷，手雷图标所在的圆形背景为手雷的冷却时间，当圆形背景为角色对应颜色时冷却完毕可使用。使用手雷后圆形背景会变为黑色，随着冷却的进行会从下到上慢慢变为对应颜色，待又变为对应颜色的圆形背景后，可再次使用手雷。此外，地图人物模型所在的圆环内也有手雷的冷却槽。

操作列表

XOne版	PS4版	作用
A键	X键	互动
X键	□键	翻滚
Y键	△键	无作用
B键	○键	在地图中显示路线
LB键	L1键	切换武器
LT键	L2键	投掷或引爆手雷/摔击
RB键	R1键	冷却武器
RT键	R2键	射击
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	瞄准
十字键↑	十字键↑	切换PKE扫描仪
VIEW键	OPTIONS键	呼出系统菜单

■图为PS4版本操作指南。



基本动作

移动

推动左摇杆便可使控制的角色移动。在一般状态下，四人初始的移动速度是不同的。霰弹紫的初始移动速度最快，其次是冲锋红，然后是双枪绿，最慢的是加特蓝。在射击时会减慢移动速度，在使用 PKE 扫描仪时同样如此，并且使用 PKE 扫描仪时的移动速度是最慢的。

翻滚

推动左摇杆的同时按下 X/□键，可向推动方向翻滚。翻滚期间有无敌判定，可以此躲开许多攻击。翻滚有 2 秒左右的冷却时间，也就是说不能无间断连续地进行翻滚。翻滚会中断射击，但不会中断 PKE 扫描仪的扫描。需要注意的是，在武器过热时是不能进行翻滚的，这使得在武器过热时没法通过翻滚来化解危机。并且在手动冷却武器的期间也不能进行翻滚。

瞄准&射击

推动右摇杆可进行瞄准，按下 RT/R2 键会朝瞄准的方向射击。一般情况下，无论是射出的能量子弹还是质子光束，都无法穿透墙壁、物体、鬼魂，可以穿透队友。但点了 10 级技能点的冲锋红射出的能量子弹可以穿透鬼魂。每名角色都可以通过持续按住射击键进行射击，除了加特蓝外的其他三名角色还可以通过连续点击射击键来进行射击，但这种开枪方式下冲锋红的射击效果不好。

切换武器：主武器、质子光束枪

按下 LB/L1 键可在主武器与质子光束枪间进行切换。主武器用于射击鬼魂造成伤害，质子光束枪也可用于射击鬼魂造成伤害，但主要是用于捕捉鬼魂。四名角色所用的主武器不同。本作中的四名角色并没有名称，甚至可以对角色进行自命名，为了更好地指代角色，本攻略将以角色所使用的主武器结合他们对应的颜色来对其命名：冲锋红、霰弹紫、双枪绿、加特蓝。每名角色都配有质子光束枪，即使加了提升质子光束枪攻击力的技能，质子光束也很难对多数鬼魂造成巨额伤害，顶多用来扫射下血量较少且数量多的骷髅头或蝙蝠书之类。



冷却武器

用主武器或者质子光束枪射击都会产生热量，使得热量槽上升，当热量槽充满之后角色会进入过热状态，在这之前可通过按下 RB/R1 键来冷却武器防止过热。在过热之前，也可通过停止射击来使热量自动下降，但速度很慢。因此，为了更有效率的射击，确定手动冷却武器的时机是关键。除了通过观察热量槽来确定冷却武器的时机外，也可通过武器快要过热时手柄的剧烈震动来确定。处于过热状态时，地图人物模型上会出现感叹号提示，并且此时不能射击、不能翻滚、不能换武器、不能用扫描仪，只能移动或等待。待一段时间后，过热状态会自动消除，并清空热量槽。另外，切换武器后热量槽并不会产生变化。



投掷手雷

按下 LT/L2 键会投掷一颗手雷，再次按下 LT/L2 键可以提前引爆。如果没有手动提前引爆，手雷会在地面弹跳两次后自行爆炸。由于弹跳的距离不好把握，所以一般情况下还是选择手动提前引爆来精确命中目标。四名角色的手雷类型是不同且独有的：

冲锋红为闪光手雷。闪光手雷爆炸后可以震晕范围内的敌人一段时间。他人消灭震晕的敌人后，可获得“突袭”的助攻奖励。

霰弹紫为电磁手雷。电磁手雷爆炸后会在范围内产生一团电磁球，在该范围内的任何敌人都会进入电磁状态并受到伤害。他人消灭电磁状态下的敌人后，可获得“电击”的助攻奖励。

双枪绿为暗物质手雷。暗物质手雷爆炸后会使范围内的敌人进入溶解状态，该状态下的敌人会持续受到伤害。他人消灭溶解状态下的敌人后，可获得“驱逐”的助攻奖励。

加特蓝为粘液手雷。粘液手雷爆炸后会使范围内的敌人进入粘液状态，该状态下的敌人移动速度和攻击速度会大幅下降。他人消灭粘液状态下的敌人后，可获得“粘液”的助攻奖励。

PKE扫描仪

按下十字键↑键可切换至 PKE 扫描仪，使用 PKE 扫描仪进行扫描可探测出鬼魂符阵。在进入关卡的某些场景后，屏幕下方会出现使用 PKE 扫描仪的提示，这种情况下就说明前方会有一场强制战斗或附在某物体上的大量 ECTO 点数奖励。如果是一场强制战斗，在没有捕捉或消灭完相应的鬼魂之前没法继续前行。如果是附在某物体上的大量 ECTO 点数奖励，在消灭一批鬼魂后方能获得，也可以选择放弃奖励继续前行。

显示路线



按下 B/○键会在地图上直接显示出行经路线的指示，松开按键指示消失。行经路线是当前关卡的主路线，跟着行径路线走即可通过当前关卡。反之，没有行经路线指示的区域则不是当前关卡的主路线，这些区域里往往藏有鬼魂符阵、医疗包、罗温的鬼魂仪器。因此，要想获得点数、找到医疗包、完成收集，只需去探索行径路线外的区域即可。另外在大多数情况下，行径路线指示会在关底 BOSS 前消失，可以此来判断是否到达关底。

复活队友

当队友生命值归零牺牲倒地时，可走到其身旁按下 X 键复活队友。无论是自己复活队友，还是队友复活自己，都是瞬间完成的，且复活后会恢复至满血状态。在开枪射击和用质子光束捉鬼的同时也可以复活队友。另外，复活触发的范围较广，只要出现了复活按键提示，即使角色离倒地队友有一段距离，也能按键复活。因为这一复活机制过于强大，使得本作的难度大大降低。

助攻

不同角色使用不同手雷会使鬼魂进入不同状态，在鬼魂处于相应状态下由他人消灭该鬼魂，即可获得助攻奖励。触发助攻后会在屏幕上方有提示说明。获得助攻奖励的次数会在过关后的关卡评价中成为获得经验值多少的指标之一。特别说明一下，关卡评价中各人的助攻数是指他人对该人物的助攻次数。另外，在战斗中获得助攻奖励也是触发手雷终极技能的条件，这在后文的技能介绍中会详细说明。



地图要素

医疗包



拾取医疗包会将所有人的生命值恢复到 100%，并且没有距离限制。医疗包有些会直接出现在地图之中，有些会在 PKE 扫描仪进行扫描后和绿色鬼魂符阵一起出现。医疗包拾取后会消失。

鬼魂符阵

鬼魂符阵需要通过PKE扫描仪进行扫描后才会显现。地图中出现神秘紫色气体的地方即有鬼魂符阵，因此可在仔细观察地图后针对这些地方进行扫描。不同颜色的鬼魂符阵有不同的作用。绿色、蓝色、金色的鬼魂符阵均会提供ECTO点数，绿色提供300点、蓝色提供2000点、金色提供4000点。紫色的鬼魂符阵为指示符阵，会指示出鬼魂所在的位置或隐藏区域的入口。指示出的鬼魂一般需要强制战斗以消灭或捕捉，除了指示出鬼魂外也有可能指示出附在某物体上的大量ECTO点数奖励。而关于指示出的隐藏区域，可能是罗温的鬼魂仪器所在区域，也可能是提供大量ECTO点数的鬼魂符阵奖励区。值得一提的是，隐藏区域的门口都有一些被鬼魂附体的会动物体(每一章不同)，还会有一段灵异的音效提示，稍微注意下一般不会错过。



罗温的鬼魂仪器

罗温的鬼魂仪器(Rowan' s Ghostly Devices)是本作惟一的收集品，隐藏在各关卡的流程之中。通过关卡菜单和游戏菜单可以直接看见该关卡中罗温的鬼魂仪器的总数和已收集数。每关中该仪器所在的地点固定是在紫色鬼魂符阵指示的隐藏区域中。并且很重要的一点是，每一个检查点之前的流程中一定有且只有一个罗温的鬼魂仪器。因此，如果已经走到了检查点但还没有在之前的流程中发现仪器，便可返回之前的流程中再次寻找。但一定要注意的是，在返回之前流程寻找且还没有找到的时候，一定不要“载入上一个检查点”，一旦载入将会从最新的检查点处开始，并且不能前往之前流程中的区域。收集该仪器时也可获得一定的ECTO点数奖励，且相应位置该仪器收集后将不会再次出现。罗温的鬼魂仪器所在的隐藏区域一定会有一只金英状态的鬼魂，当然你也可以选择不理会该鬼魂，捡了仪器就跑。收集齐本作全部的罗温的鬼魂仪器后会获得相应的成就/奖杯。



检查点

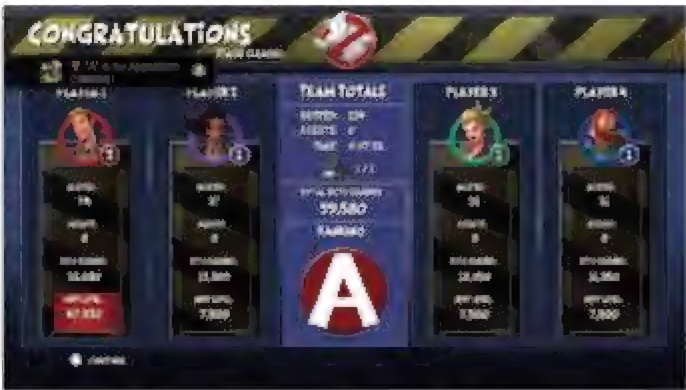
关卡的流程通过检查点分为几段，当全灭之后将从上一检查点再次开始。到达检查点之前一般会有强制战斗，且每个检查点之前的流程中一定有且只有一个罗温的鬼魂仪器。通过游戏菜单手动读取检查点能解决许多问题，诸如队友掉队不见了、队友无法复活自己、角色被物体卡死等问题都可通过此方法解决。特别需要注意的是，某些关卡过了检查点后无法再回到检查点之前的场景，并且无论任何关卡，只要读取过检查点便不能再回到该检查点之前的区域。



人物成长

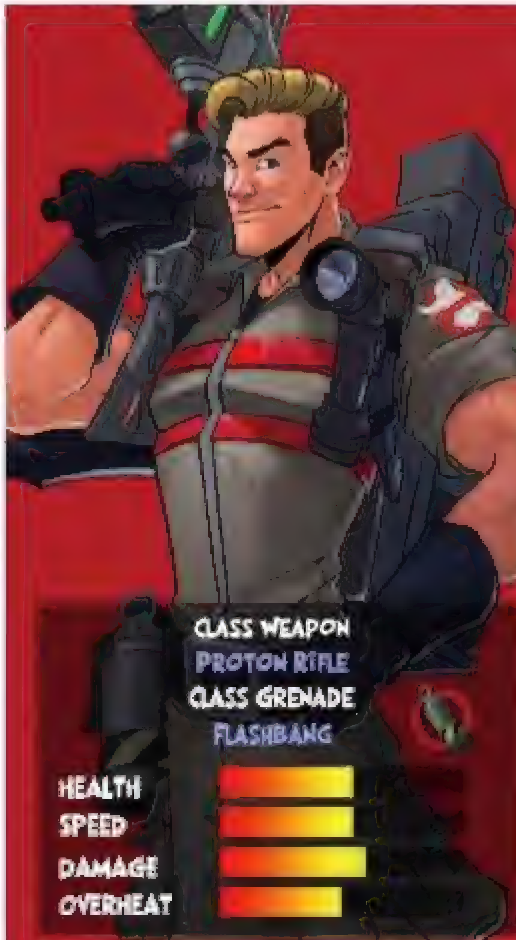
关卡评价

在通过关卡后，会根据团队在关卡中的综合表现进行评级。关卡评级参考依据包括团队消灭鬼魂的总数、团队获得助攻奖励的总数、通关时间、团队获得的总ECTO点数，评级最高为A级。除了评级之外，还会对四名角色在本关中的表现分别进行统计，统计包括该角色消灭鬼魂的数量、该角色被助攻的次数、该角色获得的ECTO点数、离下一级所需的经验值。根据角色个人的表现统计，将给予相应角色一定的经验值，经验值到达一定数量即可升级。需要注意的是，只有玩家手动控制的角色才会获得经验值，由电脑AI控制的角色不会获得任何经验值，更不会升级。这也使得将四名角色练到高等级的时间大大加长，本作全成就/白金的难度正体现于此。



角色介绍

在每一关开始时，需要从四名角色中选择一位进行游玩。在多人模式下无法重复选择同一人物。四名角色所用的主武器与手雷均不同且独有。选定了角色之后，在通过该关卡之前都无法中途更换所选角色。四名角色初始状态下的生命值、移动速度、武器伤害、武器过热都是不同的，可以通过选人界面下对应属性的指示条查看。并且，指示条的长度是会随着相应属性的提升而变化的。四项属性的提升只能通过消耗点数学习技能来提升，人物升级并不会带来自身属性的变化。



代表颜色： 红

使用武器： 冲锋枪

手雷类型： 闪光手雷

初始属性：

生命值6　移动速度6

武器伤害7　武器过热5

角色分析：

冲锋红算是一位无需太多操作，且自保能力极强的休闲角色。如果你确实把这款游戏作为休闲游戏来玩，那冲锋红的简单暴力一定会让你爱不释手。

冲锋红所使用的主武器是冲锋枪，需要持续按住射击键才能射出连续的子弹。虽然说冲锋枪的火力很猛，但射击精度并不高，射出的子弹越远会越偏离预定射击方向。而在一般的战斗中，是会在射击的同时保持移动的，这使得射击精度再次下降。即使是站在原地射击远处的敌人也较难将所有的子弹打在目标身上。所以要想保证射击精度，贴脸的近距离射击是一个不错的选择。主武器冲锋枪的终极技能是“穿甲弹”，能使冲锋枪的子弹穿透鬼魂敌人，在消灭直线上的大量敌人时非常有效。

冲锋红的闪光手雷是本作中惟一的稳定硬控技能，闪光手雷在爆炸造成伤害的同时也会眩晕范围内的敌人数秒。而如果将冲锋红“手雷冷却”和“手雷效果提升”两个技能点满，将使冲锋红的闪光手雷变得相当强力，往往敌人刚从眩晕状态苏醒就又被下一颗闪光手雷再次眩晕。除了部分关底BOSS外，其余的鬼魂均能被闪光手雷眩晕，包括处于金英状态下的鬼魂敌人。冲锋红闪光手雷的终极技能效果是他人助攻了自己后，自己恢复15%生命值。



代表颜色：紫
使用武器：霰弹枪
手雷类型：电磁手雷
初始属性：

生命值 4　　移动速度 7
武器伤害 8　　武器过热 3

角色分析：

从某种意义来说，霰弹紫可以算得上是本作的“亲女儿”。最高的初始移动速度、伤害爆炸的单发霰弹、异常强力的武器终极技能、多段伤害且极易获得助攻奖励的电磁手雷，再加上一定操作下的零过热，与其他三名角色相比，霰弹紫各方面确实突出。

霰弹紫的霰弹枪可以打出扇形的霰弹，在点满了“增加射程”的技能后，射程也还算不错。扇形的霰弹在应对多名鬼魂敌人时异常有效，而如果选择贴脸射击来将所有的霰弹打在一名鬼魂敌人身上，将会对该敌人造成巨额的爆炸伤害。霰弹枪并不能进行持续不断的射击，而是按照一定频率一发一发地射出霰弹，这也催生出了霰弹枪独有的开枪技巧。持续按住射击键来进行射击会使得霰弹枪的热量持续上升，但如果是按照一定的频率连续点击射击键则会使热量几乎没有变化。具体来说便是开一枪，待热量归零之后再开下一枪。这种方法不仅能够保证开枪射击的频率与持续按住射击键时的频率几乎一样，还不会增加任何热量。并且，即使不给“降低过热”技能加任何技能点，此技巧依然能够实现。而如果将“降低过热”技能加到满级 5，即使是以相当快的频率连续点击射击键，也不会有太大的热量变化。也因为这种射击技巧的存在，使得霰弹紫初期不用点“降低过热”技能，能将技能点更多的加到其他技能上。主武器霰弹枪的终极技能是“眩晕弹”，能使霰弹枪的子弹几率眩晕命中的敌人，这使得霰弹紫的生存得到了一定的保障。

霰弹紫的手雷是电磁手雷，手雷爆炸时将对范围内的敌人造成伤害，之后产生一个电磁球，电磁球会对范围内的敌人造成多次电磁伤害。电磁手雷爆炸后形成的电磁球将会持续较长的时间，在点了“手雷冷却”和“手雷效果提升”两个技能后，能在前一个手雷的电磁球还未消失时就又丢出下一个，但之后的电磁球会刷新前一个。霰弹紫电磁手雷的终极技能效果是他人助攻了自己之后，对手雷范围内的敌人造成额外伤害。因为电磁球长时间的存在，使得鬼魂敌人常处于电磁状态，从而能高频率地触发助攻奖励，再配合电磁手雷的终极技能，使得电磁手雷的多段范围伤害相当惊人。



代表颜色：绿
使用武器：双枪
手雷类型：暗物质手雷
初始属性：

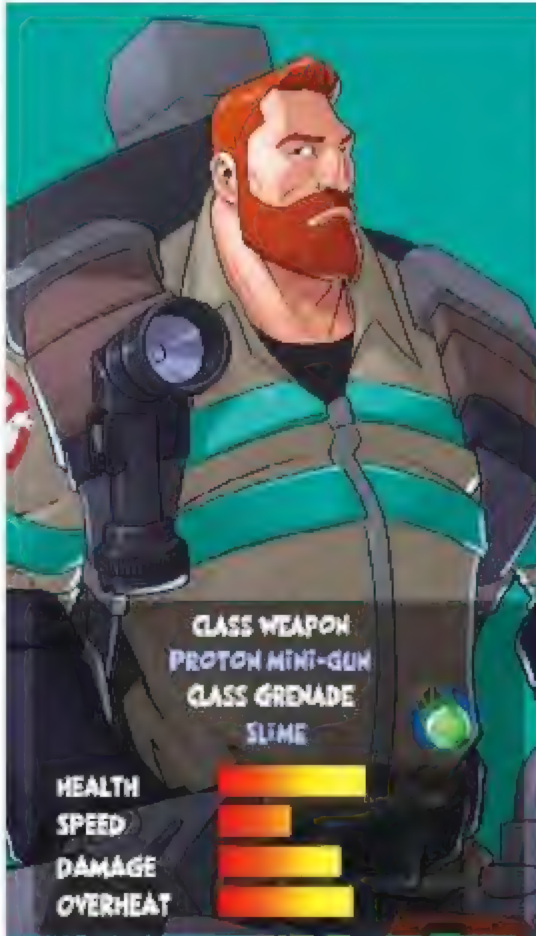
生命值 3　　移动速度 5
武器伤害 5　　武器过热 5

角色分析：

双枪绿算是本作能在短时间内打出最高伤害的角色，但需要一定的操作。

双枪绿使用双枪向射击方向连续开枪，打出直线型的子弹。双枪打出的子弹较“粗”，不用担心无法命中模型较小的敌人。在进行射击时，可以持续按住射击键开枪射击，也可以通过一定频率点击射击键来开枪射击，并且点击的频率越快则会以更快的频率射出子弹。因此，要想使双枪绿在短时间内打出大量的伤害，需要疯狂地高频率地点击射击键。需要注意的是，双枪射出的子弹命中近身的敌人和远处的敌人所造成的伤害是不一样的，对于近身的敌人子弹造成的伤害是会降低的，因此要避免近身贴脸射击。双枪的终极技能是“弹跳弹”，能使双枪的子弹在命中一名敌人造成伤害后弹跳至附近的敌人并对其造成伤害，弹跳只会发生一次。子弹弹跳后所造成的伤害视两名敌人的距离而定，若距离太近则和贴脸射击一样伤害不高，若有一定距离则弹跳伤害和射击伤害一致。

双枪绿使用的手雷为暗物质手雷，暗物质手雷的爆炸会对范围内的鬼魂敌人造成一定伤害，并会使范围内的敌人进入溶解状态，该状态下的敌人会持续受到伤害。快速点击射击键所带来的高伤害和暗物质手雷配合，能使短时间内的伤害更高。双枪绿暗物质手雷的终极技能效果是他人助攻了自己，会刷新自己暗物质手雷的冷却。虽然看起来这一手雷的终极技能相当强力，但由于单人模式下电脑队友并不太聪明，使得暗物质手雷终极技能的效果并不会被高频率地触发。



代表颜色：蓝
使用武器：加特林枪
手雷类型：粘液手雷
初始属性：

生命值 8　　移动速度 2
武器伤害 5　　武器过热 6

角色分析：

加特蓝是一位手拿重型武器的硬汉，和他的形象一样，高火力和初始高血量是他的角色特点。

加特林枪会向直线方向射出一串子弹，在初始状态下射击速度会有一个加速过程，从低射速逐渐过渡到高射速，之后保持射速不变，注意停枪后会重置射速。加特林枪射出的子弹非常“细”，在射一些模型细长的敌人时有一定的射击要求。也因为子弹“细”和射速快，使得加特林枪的射击精度较高，能够实现指哪打哪，但在移动射击时依然会有偏移，因此保持在原地射击敌人成为了加特蓝的射击策略。

由于加特蓝经常站射，多将技能点分配到“生命值增加”的技能上是有必要的。在初始状态下加特林枪的射程较远，而在点了“增加射程”的技能后更是能有一个相当远的射程，再加之子弹的伤害并不会随距离而发生变化，使得加特蓝可以在远处直接轰击敌人。主武器加特林枪的终极技能为“射击加速”，能提升开火射击的加速度，使得加特林枪在极短的时间内就达到最高射速。这一终极技能使得加特蓝变得灵活，且火力更猛。

粘液手雷爆炸后会对范围内的敌人造成伤害，并使范围内的敌人进入粘液状态，该状态下的敌人移动速度和攻击速度会大幅下降。粘液手雷能够在一定程度上对一些高移速的敌人进行限制，并能阻挡一些敌人的近身攻击。加特蓝粘液手雷的终极技能效果是他人助攻了自己，会清空自己的热量槽。手雷终极技能触发后能使加特林枪的高火力持续更久，但如果是单人模式，电脑的低 AI 使得该效果并不会被高频率触发。

角色服装

角色等级每升 5 级，会获得一款新的角色服装。在关卡开始前的角色选择界面，可通过十字键↑键或↓键来改变当前人物的服装。地图中人物模型的服装会因所选服装而发生改变。此外，官方已在商店中提供了“敢死队经典服装”的免费下载，有兴趣的玩家不妨给自己的角色换上这一经典的捉鬼敢死队制服。

技能说明

角色每升一级都会获得一定的技能点数，使用这些技能点数可以使人物学



会许多技能。除了在关卡评价后对玩家所控角色进行技能学习外，在地图菜单的“敢死队总部”中也能对所有角色进行技能学习。需要特别提出的一点是，在“敢死队总部”分配点数学习技能时，可以将已学习技能上已分配的点数进行移除，也就是说能随时“洗点”并重新分配点数学习技能。这使得玩家们不再会有“初期点数分配错了”之类的后悔，不愧是一款休闲游戏。

每名角色均有12个技能，每个技能最多分配5点即每个技能有5个等级(手雷和部分武器终极技能除外)。除了最后2个技能外，所有角色前10个技能均是同样的，而最后2个技能是手雷和主武器的终极技能。部分技能需要达到一定等级后才能分配点数学习，手雷的终极技能在8级解锁，主武器的终极技能在10级解锁。

在技能点的分配上，之前“角色介绍”中已分别针对每位角色进行了说明，这里再来总体说明一下。个人建议,优先点满“降低过热”技能(霰弹紫除外)。高冷却下能够使角色更长时间地进行射击，无论你是想射得好还是射得爽，这一技能都能使你满足。其次是提升武器的射程和攻击力，这能让你感受到本作确实是一款休闲游戏。而如果你是以全成就或白金为最终目的在游玩本作，点满“移动速度”与“捉鬼奖励”能为你节约不少时间。至于“生命值提升”这一技能，如果不采取站撸硬刚的射击策略，可以在点数充裕时再点出，毕竟本作的复活机制使游戏本身的难度就不高。

通用技能

技能名称	移动速度（Movement Speed）
消耗点数	1
效果说明	提升角色在地图中的移动速度。

技能名称	手雷冷却（Grenade Cool Down）
消耗点数	1
效果说明	降低手雷的冷却时间。

技能名称	降低过热（Decrease Overheat）
消耗点数	1
效果说明	武器需要更长的时间才会过热。该技能只是提高了过热的上限，并不会加快热量自动下降的速度。

技能名称	质子伤害（Proton Damage）
消耗点数	1
效果说明	增加质子光束对敌人造成的伤害。

技能名称	武器伤害（Weapon Damage）
消耗点数	1
效果说明	增加主武器对敌人造成的伤害。

技能名称	生命值提升（Health Bonus）
消耗点数	1
效果说明	增加角色的最大生命值。

技能名称	手雷效果提升（Grenade Status FX）
消耗点数	1
效果说明	增加手雷效果的影响时间。该技能不会提升手雷爆炸时的伤害。

技能名称	增加射程（Increased Range）
消耗点数	1
效果说明	增加主武器的射程。

技能名称	捉鬼器倍率（Trap Multiplier）
消耗点数	1
效果说明	增加捉鬼器倍率槽的增长速度。将此技能点满后，即使没有“麒麟臂”也可以较轻松地在捉鬼器的吸鬼小游戏中将倍率槽点满。

技能名称	捉鬼奖励（Trap Reward）
消耗点数	1
效果说明	增加在捉鬼成功后所获得的ECTO点数奖励。

独有技能

冲锋红

技能名称	突袭奖励（Blindsided Bonus）
消耗点数	5
效果说明	达成“突袭”的助攻奖励时，恢复该角色15%的生命值。

技能名称	穿甲弹（Piercing Rounds）
消耗点数	5
效果说明	冲锋枪的子弹可穿透多个鬼魂敌人。即使子弹能穿透鬼魂敌人，但依然不能穿透墙壁和物体。

霰弹紫

技能名称	电击奖励（Shocked Bonus）
消耗点数	5
效果说明	达成“电击”的助攻奖励时，对手雷范围内的敌人造成额外伤害。

技能名称	眩晕弹（Weapon Stun）
消耗点数	1
效果说明	霰弹枪的子弹几率眩晕命中的敌人。和闪光手雷一样，部分关底BOSS依然不能眩晕。

双枪绿

技能名称	突袭奖励（Banished Bonus）
消耗点数	5
效果说明	达成“突袭”的助攻奖励时，刷新该角色暗物质手雷的冷却。

技能名称	弹跳弹（Weapon Ricochet）
消耗点数	5
效果说明	双枪射出的子弹在命中一名敌人造成伤害后，会弹跳至附近另一名敌人并造成伤害。弹跳只会发生一次。子弹弹跳后所造成的伤害视两名敌人的距离而定，若距离太近则和贴脸射击一样伤害不高，若有一定距离则弹跳伤害和射击伤害一致。

加特蓝

技能名称	粘液奖励（Slimed Bonus）
消耗点数	5
效果说明	达成“粘液”的助攻奖励时，清空该角色的热量槽。

技能名称	射击加速（Weapon Ramp Up）
消耗点数	1
效果说明	提升开火射击的加速度，使加特林枪能在极短的时间内达到最高射速。

捉鬼指南

鬼魂介绍

既然是捉“鬼”敢死队，鬼魂自然是本作非常重要的要素之一。本作总共会出现28种不同类型的鬼魂，已经遇到的鬼魂可在“敢死队总部”中的“隔离装置(Containment Unit)”中进行查看。其中不仅可以仔细观察每只鬼魂的游戏建模，更是能了解每只鬼魂的背景故事。

在攻关过程中所遇到的鬼魂敌人主要分为两大类。一类是普通的鬼魂，这类鬼魂无需捕捉，直接将其消灭即可。普通鬼魂的特征是它们建模头上的生命值槽很细，且为红色。另一类是需要捕捉的鬼魂，这类鬼魂必须要进行捕捉才能将其消灭。需捉鬼魂的特征是它们建模头上的生命值槽很粗，且以绿色格状进行呈现。相同角色的武器对不同鬼魂造成的伤害是不同的，所以即使某个鬼魂的生命值槽很短也不能掉以轻心。

金英状态

除了有形形色色不同种类的鬼魂外，本作中还存在着金英状态的鬼魂。许多鬼魂都有金英状态，金英状态的特征是鬼魂建模表面为金色，且生命值槽一

定是绿色格状，即需要捕捉才能将之完全消灭。金英状态的鬼魂会在原有鬼魂的基础上多出一种招式，根据这多出招式的不同又可以将金英状态细分为蓝色金英状态、橙色金英状态和紫色金英状态。蓝色金英状态的鬼魂多出的招式为“光柱冲击”，从地面上随机冒出许多蓝色光柱，被蓝色光柱罩住的角色在受到伤害的同时还会眩晕数秒。橙色金英状态的鬼魂多出的招式为“橙色爆炸”，向地面出现的橙色圆形内丢出爆炸物，被爆炸波及到的角色将会受到大量伤害。紫色金英状态的鬼魂多出的招式为“黑暗能量”，在其身体周围的空间中会随机出现一些暗物质能量球，一段时间后能量球会爆炸，被爆炸波及到的角色将会受到大量伤害并产生硬直。无论是哪种颜色的金英状态鬼魂，在使用这些独有技能时，其身体周围都会有对应颜色的由内向外扩大的圆环提示，看见提示后小心地躲开攻击吧。另外，在收集品罗温的鬼魂仪器所在的区域中一定会有一只金英状态的鬼魂，可以此来确认仪器所在的地点。



捉鬼流程

当能被捕捉的鬼魂生命值耗尽时，切换出质子光束枪并朝其射击。当质子光束锁住了鬼魂并使其进入束缚状态后，朝屏幕下方红色箭头的方向推动右摇杆以累积摔击计量槽。当摔击槽涨满后可按下LT/L2键摔击鬼魂，并扣除一段鬼魂的耐力值。重复累积摔击槽并摔击鬼魂，直至鬼魂的耐力值耗尽后可进行捕捉。当屏幕下方捉鬼器的标志出现后，按下A/X键投出捉鬼器进行捕捉。此时可通过连续点击A/X键来提升捉鬼后获得的ECTO点数的倍率。待捉鬼器将鬼魂吸进其中后，拾取捉鬼器即可完成捉鬼。

捉鬼流程大致如以上所述，但其中还有许多需要注意的细节。当鬼魂的生命值耗尽进入可捕捉状态时，鬼魂一般会四处游荡，此时不会有任何主动攻击行为，也不会自行加血（有极小几率会和正常状态一样发动攻击）。但如果鬼魂本身有撞击伤害判定，此时依然要避免与鬼魂发生身体接触。在用质子光束捉鬼时，武器的热量并不会因为持续使用质子光束机而上升，但也不会自动下降。并且此时的质子光束是没有伤害的，而角色依然会受到伤害，需要特别注意。在推动右摇杆累计摔击槽的过程中，摇杆正确扳向红色箭头指示的方向时是会有手柄震动提示的，并且在单人模式下只有摇杆扳向正确的方向才会累计摔击槽。摔击槽并不会因为暂时停止发射质子光束而使得已累计的量减少，捉鬼累了想暂时休息一下也是可以的。当摔击槽满了之后，除了会有图标提示之外，角色自身也会有语音提示。多次摔击将鬼魂的耐力值耗尽后，鬼魂会处于眩晕状态并静止在原地，不用担心此时的鬼魂会在一定时间后恢复，鬼魂之前的撞击伤害判定此时也会消失，总之此时的鬼魂就是“人畜无害”。在投出捉鬼器吸鬼时，即使不连续按键也能成功抓鬼，只是ECTO点数奖励倍率为1x而已。这时的时间是静止的，不用担心角色会在此时受到残余敌人的迫害。ECTO点数奖励倍率会根据倍率槽的累计而逐渐上升，具体来说有1x、2x、3x、5x、10x五种倍率奖励，但这并不代表是初始点数的1倍、2倍、3倍、5倍、10倍。用捉鬼器成功捉鬼后，即使不主动拾取，所获得的ECTO点数也会在一定时间后加上。并且即便离未拾取的捉鬼器距离很远，相应的点数也会加上（切换了场景除外）。



流程攻略

由于每一关的行径路线都可以在地图中直接看到，所以本作并不会出现找不到路或触发不了剧情的窘境。而本作也没有任何解谜要素，只需要跟着路线杀到底即可通关。虽然说在通关之前，除了第一章和第六章外的其他章节都有两关，但这两关流程中的鬼魂类型以及强度都是基本一样的，只是场景和分布的不同。两关关底的BOSS虽然不同，但第一关关底的BOSS也只是金英状态下的几只鬼魂，并且多为胖瘦组合，流程中该怎么打这里就怎么打，并没有太多需要特别提及的地方。而第二关关底的BOSS才算得上是BOSS，需要着重讲解。基于以上这些原因，本作的流程攻略并不会事无巨细地把通关流程写得复复杂杂。流程攻略将对每一章两关的要点进行一个总的说明，并只会具体讲解每一章第二关关底BOSS的打法，而收集品罗温的鬼魂仪器所在区域不仅有文字描述，还会有对应区域门口的截图参考。仪器区域门口一般会有一些鬼魂附体的会动物体提示，每一章具体是什么物体也会在关卡要点中说明。这里对攻略中的方位名词进行一个说明，由于本作的视角是45°的俯视，所以本身矩形的房间从玩家们的视角来看其实应该是菱形。以菱形四个边和四个角的位置作为本攻略中的方位指示名词：左下侧、左上侧、右下侧、右上侧；左方角落、上方角落、右方角落、下方角落。总之，希望这篇攻略能在你通关或全收集的漫漫征程中给予一定的帮助。

第一章 Aldridge Manor



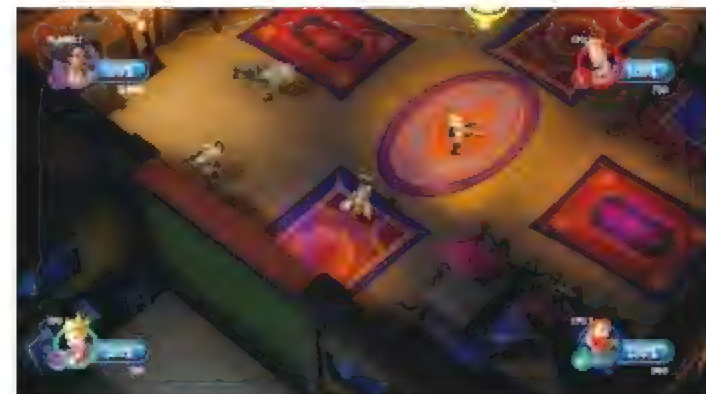
章节关卡要点

本章地图的场景在庄园别墅内，鬼魂附体会动的物体是唱片机。本关是本作的教学关卡，一边学习教程一边按照路线前进即可。和本关一样，本作中有许多场景进入后会在屏幕下方提示使用PKE扫描仪，待进行了扫描并消灭了因此而出现的鬼魂后才能继续前进。在关底BOSS之前都会提供医疗包，将状态补满后再挑战BOSS吧。第一章的关卡是本作最短的关卡，一般10分钟内就能过关。由于本作角色的经验值是在关卡评价后才能获得，因此如果当角色差一点经验值快升级时，可以通过再次游玩本关来补足经验升级。同样也因为本章关卡流程短，诸如“4名玩家共同完成一关”的成就/奖杯也可以在这里轻松解锁。

罗温的鬼魂仪器

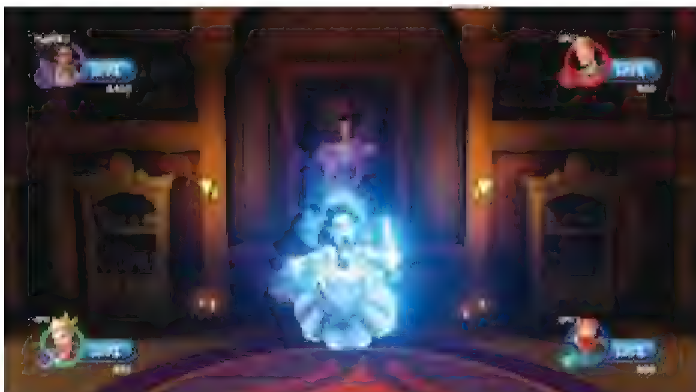
第一关 Gertrude’s Revenge

走过骷髅头过场的走廊后会进入到一个房间，房间的中央也有一群骷髅头在绕梯形旋转，仪器就位于该房间左下侧的墙后面。



章节BOSS指南

教学关关底的女鬼BOSS同样不难，其招式也不多。贴脸射击女鬼的时候要小心女鬼的“转身挥刀”，被打中后不仅会受到伤害而且还会倒地。女鬼会瞬间消失后突然出现在某处，然后在全身旋转挥刀的同时快速的移动，看起来是范围蛮大的攻击，实则伤害判定范围很小，通过灵巧的走位或者翻滚便能轻松回避。要小心从女鬼口中吐出的粘液，被喷中后会受到伤害并且倒地。召唤蝙蝠书是女鬼蛮强力的招式，召唤出来的大量蝙蝠书会从上侧向下侧飞出，之后会持续跟随目标。蝙蝠书撞击到角色后并不会消失，但由于蝙蝠书血量不高也还算是好对付，在不断移动的同时射击跟随在身后的蝙蝠书即可。女鬼在召唤蝙蝠书的过程中不会有任何攻击动作，此时是集火攻击女鬼的最佳时刻，千万不要错过。



第二章 ST. Lou's Cemetery



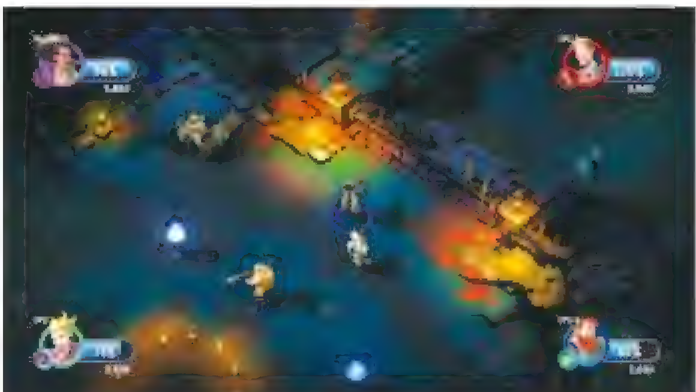
章节关卡要点

本章地图的场景是墓地，鬼魂附体会动的物体是石像鬼。由于是墓地，本章有许多僵尸型的敌人，虽然它们移动缓慢但数量很多，被围攻之后还是非常危险的，对付它们时要时刻保持移动。第二关会多出一种身上冒着“星光”的僵尸敌人，它们会快速地跑向角色，然后自爆攻击，范围较广威力惊人还会使角色倒地，要特别留意。骷髅头鬼魂非常烦人，它们从虚空中突然冒出，然后会以较快的速度飞向目标舍身攻击，被它们击中后会受到伤害并倒地。由于骷髅头总是成群出现，所以一旦看见要保持警惕，迅速躲开它们第一轮的飞扑后再一枪射死。如果升了质子光束枪的攻击力，也可以考虑用质子光束进行扫射。除了一群小骷髅头外，还会遇见一种体型巨大的金色骷髅头，大骷髅头会在一阵咯咯笑之后进行距离较远的直线冲锋，被冲锋到的角色会受到伤害且倒地，应避免位于它的冲锋路线上。第一关在扫描了四个指向中心的紫色鬼魂符阵后，会第一次碰到紫色的贪吃鬼（嘴和舌头都很大的鬼魂）。需要注意的是，无论是哪种颜色的贪吃鬼，它们均有身体碰撞判定，角色和他们接触后将会受到伤害并倒地。更重要的是，即使将贪吃鬼们的生命值耗尽，使其进入了可以捕捉的四处徘徊状态，它们依然有身体碰撞判定，在捉贪吃鬼的过程中小心地避开它们的身体冲撞吧。有一种手拿狼牙棒，头戴牛仔帽的瘦僵尸鬼魂，其独门绝技为举棒瞬移到角色身后并狠狠砸下的“当头一棒”，被砸中的角色会受到伤害且眩晕。瘦僵尸选中的角色目标头上是会出现一团兰色的球状提示，所以一旦看到瘦僵尸举棒且自己角色头上出现提示就要注意走位或采取翻滚回避了。大哥胖僵尸鬼魂并不如它的小弟瘦僵尸，“旋转飞斧”虽然威力不俗但飞速较慢，躲开应该不是什么难事，但要注意被命中后会有短暂的硬直。而胖僵尸鬼魂虚胖的身材反而使它很容易被子弹命中。

罗温的鬼魂仪器

第一关Early Mourning

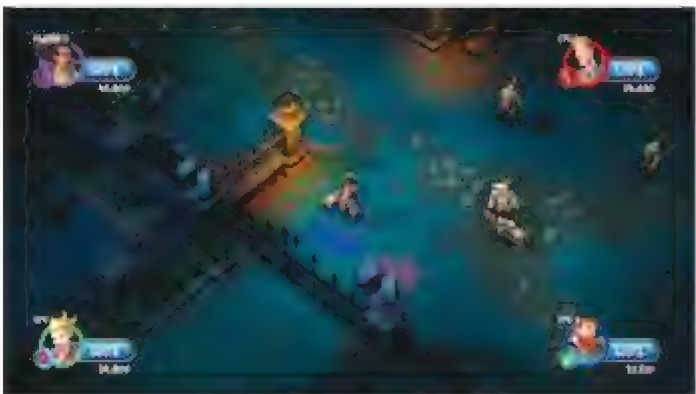
在第一次遇见并击败胖僵尸鬼魂后，会进入一个需要扫描四个指向中心的紫色鬼魂符阵的场所，扫描四个角的符阵后会出现紫色贪吃鬼，仪器就在该场所右上侧的铁栏后面。



第一个检查点之后，在第一次遇到瘦僵尸鬼魂并击杀后，沿着行径路线指示笔直右上，走几步便会回看到路线指示向右下 90° 拐弯。从拐弯处向上方直走便能看见铁栏，仪器就在铁栏后的区域中。



第二个检查点之后，从第一次遇到女巫鬼魂的区域出来，将会有一段 S 型的路线，沿着行径路线指示走此段 S 型的路线，在快要走完 S 时会在左下侧看见一铁栏，仪器就在铁栏后的区域中。



第三个检查点之后，从检查点一直沿着行径路线指示向前走，第一次走到下楼梯的地方后，前方拐角处便能看到鬼魂附体会动的石像鬼与铁栏，仪器就在铁栏后的区域中。

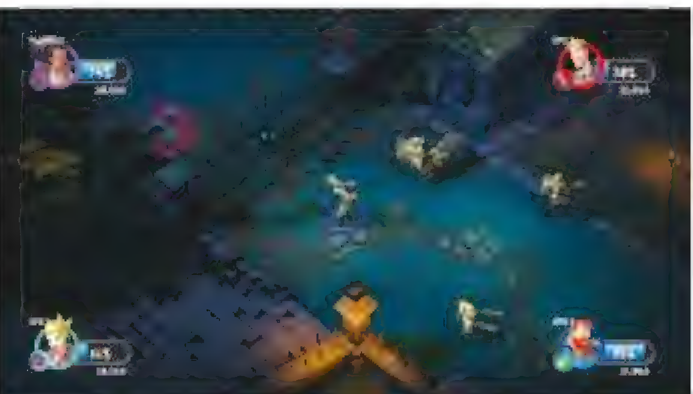


第二关 A Grave Development

在一处左下方向的楼梯处，会有骷髅头不断地从楼梯上飞到楼梯下，楼梯旁边扫描后还可发现一个医疗包。沿着楼梯走上去后会进入一个有许多僵尸的区域，该区域的左下侧面便有铁栏，仪器就在铁栏后的区域中。该处铁栏的右上方直走便是遇见多排骷髅头的地点。



第一个检查点之后，在扫描出两个紫色鬼魂符阵并消灭了胖瘦二人组后，沿着楼梯右上走过桥，下桥的楼梯旁就有仪器所在区域的铁栏。



第二个检查点之后，沿着行径路线指示往前走，到某一区域后会突然冒出一只金英状态的瘦僵尸鬼魂，冒出瘦僵尸鬼魂地点的正下方有一左下方向的通路，这条通路的尽头即是仪器所在区域。



第三个检查点之后，就在检查点不远处，过了检查点后几步路就能看见仪器区域的铁门。



章节BOSS指南

频繁逃跑的女巫 BOSS 终于在关卡的最后与主角们进行了正面对决。女巫 BOSS 有两个阶段，第一阶段下的女巫并不会攻击，但在其身体周围会有两圈鬼魂玩偶护体。两圈鬼魂玩偶会以女巫为中心不停地旋转，并会阻挡射向女巫的子弹。但如果此时的冲锋红拥有了“穿甲弹”技能，依然可以射到中心的女巫 BOSS。外侧的蓝色鬼魂玩偶有碰撞伤害，不要贸然靠近，而内侧的绿色鬼魂没有碰撞伤害。在没有进入第二阶段前，即使将绿色鬼魂玩偶内圈打出了一个口子也没办法近身女巫，因为内圈有空气墙。在将内外圈的鬼魂玩偶破坏到一定程度后，BOSS 会进入到第二阶段。第二阶段女巫的攻击方式只有一招——召唤骷髅头。骷髅头会从它的身体周围飞出，注意躲避骷髅头的舍命撞击，当然也可以选择直接对着女巫射击，



在对女巫造成伤害的同时也将还未飞出的骷髅头直接击毁。无论是第一阶段还是第二阶段，在女巫生命值没有耗尽之前，都会不断从场地周围刷出僵尸敌人，在攻击女巫的同时注意不要被它们围攻。当女巫的生命值耗尽后，建议先不要急着抓捕它，而是先将场地中的僵尸敌人清理干净，此时既不会再刷出僵尸敌人女巫也不会造成任何威胁，待将僵尸清理干净后，安安心心地捉住女巫即可过关。

第三章 Wavering Hills Asylum



章节关卡要点

本章地图的场景是精神病院，鬼魂附体会动的物体是破烂的病椅。由于是精神病院，病人必不可少，这些穿着病人服装行动缓慢且成群的敌人类似于第二章中的僵尸敌人。这之中也同样有冒着“星光”的自爆型敌人，要特别小心。在第一章中出现过的蝙蝠书在这一章的关卡中会再次出现，虽然飞行速度没有骷髅头快，但碰撞后它们并不会直接消失，需要射击将之消灭。在第二关时还会碰到一种绿色的蝙蝠书，这种蝙蝠书并没有碰撞伤害，但它们会射出一页伤害不高的纸，绿蝙蝠书本身的血量也很低。胖护士鬼魂和胖僵尸鬼魂类似，同样是通过将武器丢出去进行攻击，只是从“旋转飞斧”变为了“旋转飞锯”。瘦护士的近身爪击伤害较高，并且她会在一声尖叫之后瞬移到他处，之后身体会一边旋转攻击一边移动，旋转移动的速度很快，小心不要被刮到。本章的贪吃鬼为蓝色贪吃鬼，不仅会吐出小型的电磁球，还会对近身的一名角色造成持续的电击伤害，但好在这些伤害都不高。和其他贪吃鬼一样，蓝色贪吃鬼本身也是有碰撞伤害判定的，无论是射击还是捕捉过程中都要时刻注意。

罗温的鬼魂仪器

第一关 Impatient Patients

从初遇胖护士鬼魂的区域出来后，沿着行径路线指示走几步路便能看见路线旁的鬼魂附体会动病椅，病椅朝向的门后便是仪器所在区域。



第一个检查点之后，在初遇瘦护士并将之消灭后，沿着行径路线指示走会以一个180° 的大弯绕过一间可进入的房间，之后路线指示会再接上一个反方向的180° 大弯，在这个弯中即可发现仪器所在区域的门。



第二个检查点之后，沿着行径路线指示一直向前，有一个房间出口的门是关上的，需要扫描出两个紫色鬼魂符阵并与蝙蝠书和蓝色贪吃鬼强制战斗后才会打开，该房间入口的对面即是仪器所在区域。



第三个检查点之后，从检查点的门口出去后直接向右上方向转弯，几步路后就能看见仪器所在区域的门。



第二关 A Shocking Discovery

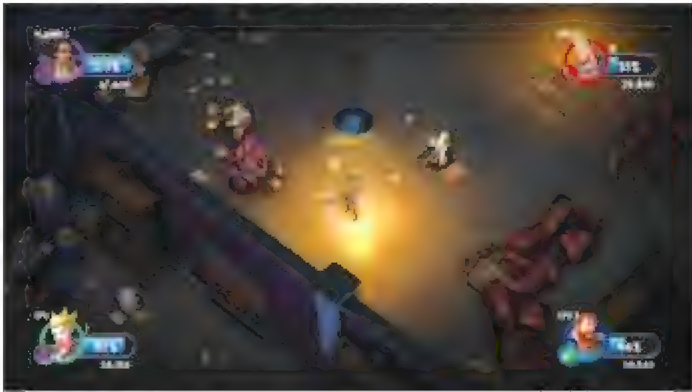
在立有四排书架的宽阔房间里消灭了一群病人敌人后，会有一只蓝色贪吃鬼和瘦护士出现，仪器所在区域就在该房间的右下侧。



第一个检查点之后，沿着行径路线指示一直向前，有一个大厅出口的门是关上的，需要扫描三个紫色鬼魂符阵并与蝙蝠书、胖护士、蓝色贪吃鬼强制战斗后才会打开，该大厅的右方角落便有仪器所在区域的门。



第二个检查点之后，在一个宽阔的大厅里有一圈破沙发围住了四个指向中心的紫色鬼魂符阵，扫描这四个紫色鬼魂符阵后会招来许多蝙蝠书在破沙发外围绕圈，并且还会接连出现四只胖护士，仪器所在区域便位于该大厅的左下侧面。



第三个检查点之后，沿着行径路线指示一直向前，会遇到一只瘦护士和两只胖护士的强制战斗，该房间的上方角落处即有仪器所在区域的门。

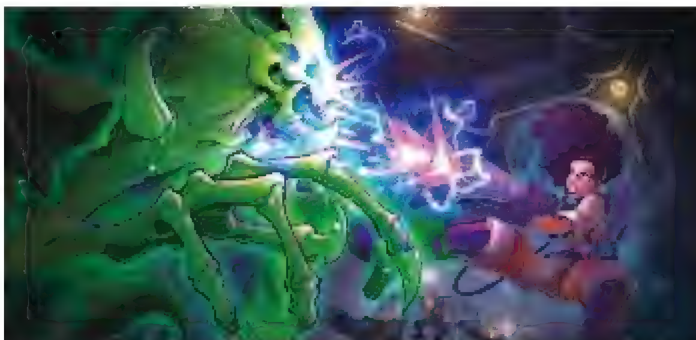


章节BOSS指南

本关的BOSS是一位深受电疗之苦的病人，木讷的表情、无力的四肢，以及时不时被电击下的抽风，都在祈求着主角们快点让其解脱，就让我们来做这一大好人吧。当BOSS位于场景正中央时，会以它为中心放出四道闪电链，闪电链的长度几乎到达了场景边缘，躲在链与链之间的空地上才是正确的回避方法。四道闪电链的位置会在一定时间后更换，小心不要被更换后的闪电链劈个正着。在放出四道闪电链的同时还会有三个电磁球在场景中游荡，这为躲避电击增添了难度。BOSS除了在场景中心放电外，还会在离开中心四处游荡时向身体周围的角色放电，靠近游荡状态的BOSS会受到电击伤害。在BOSS游荡时闪电链和电磁球都会消失，可以专心地躲避BOSS。除了BOSS以外，战斗时还会有两对胖护士和一对瘦护士接连出现。你可以选择优先消灭这些烦人的护士，也可以选择通过灵巧的走位来避开他们的攻击，或者专心射击BOSS并将这些护士交给电脑队友。总之，虽然打起来确实“噼里啪啦”，但几轮射击后BOSS就会进入捉鬼器中获得解脱。



第四章 13th Street Station



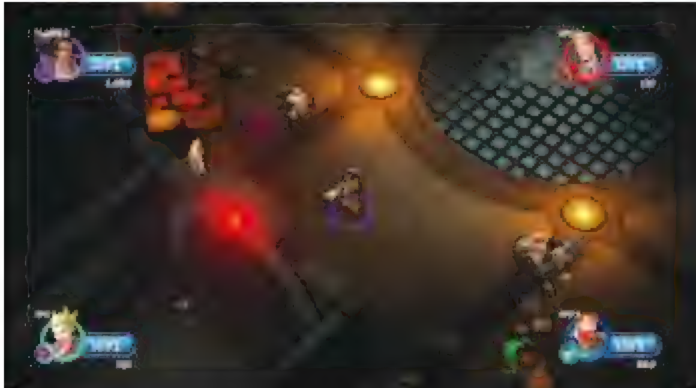
章节关卡要点

本章地图的场景是地下隧道，鬼魂附体会动的物体是推车。该章节同样有胖瘦二人组，胖子是飞刀手杂技男演员，瘦子是中国杂技女演员。胖演员不愧为职业飞刀，不仅会丢出一把飞刀，还会向前方扇形方向丢出六把飞刀，飞刀命中角色后会消失，但飞刀碰到墙壁后会反弹继续飞行，不要因躲过了飞刀的初次攻击而大意。近身胖演员时，其还会用庞大的身躯向地面一震，震出以其身体为圆心向周围扩散的冲击波，被冲击波击中后会受到伤害并倒地。瘦演员会使出“爪击三连”，用她手中的利器连续三连攻击，每一连都会向前冲刺一段距离，由于三连很有节奏且速度不快，还是非常好躲的。除了三连外，瘦演员还会在原地进行声波攻击，向扇形前方发出咆哮声波，在范围中的角色会持续受到伤害。本章关卡中时不时会从地面跃出几群幽灵鱼，之后又迅速地钻回地下。单个幽灵鱼的撞击伤害虽不高，但由于成群，被一群幽灵鱼撞击后还是很疼的。幽灵鱼跃出地面的时间较短，提前留意便能躲到，小心地躲开或射杀幽灵鱼均可。如果看过《捉鬼敢死队》第一部的电影，一定会对其中的地狱犬印象深刻，本关中也有带角的地狱犬。地狱犬会在地面磨几下爪子且双眼发出红光后直线飞扑攻击，被扑到后会受到伤害并倒地，看见它磨爪蓄力时就绕圈走开会翻滚吧。本章的贪吃鬼是红色的火焰贪吃鬼，其会向前丢出三发火球，三发火球呈扇形且速度不快，在与红色贪吃鬼距离较远时能轻易的躲开。

罗温的鬼魂仪器

第一关 Flushing Line

在第一次遇见地狱犬场景的左下侧，顶部有红灯的栅栏后面就是仪器所在区域。



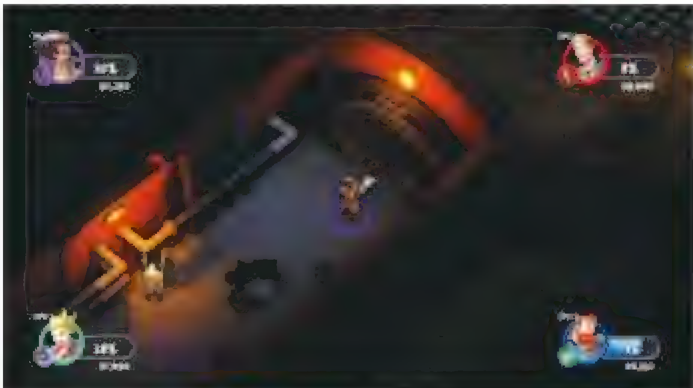
第一个检查点后，从第一次遇见瘦演员的区域出来后，沿着行径路线指示一直前行，有一个区域出口的栅栏是关上的，需要扫描一个紫色鬼魂符阵并与胖演员和红色贪吃鬼强制战斗后才会打开，该大厅的左下侧便有仪器所在区域的栅栏。



第二个检查点后，在废弃地铁的第二节车厢的左上侧，即是仪器所在区域。



第三个检查点后，在进行两头地狱犬与一群僵尸的强制战斗所在区域的右上侧有一通道，通道的尽头即是仪器所在区域。



第二关 Mayhem Under Manhattan

从两只地狱犬强制战斗的区域的出口开始，行径路线指示会成一W形，W形路线的末端（W的左侧端点）即可发现仪器所在区域的栅栏。



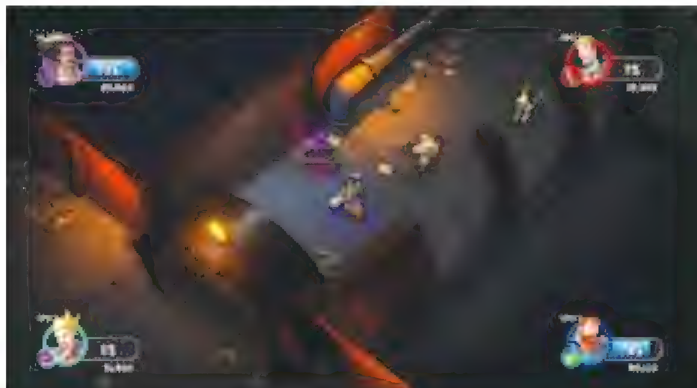
第一个检查点后，沿着行径路线指示一路前行，会依次看见两辆废弃的地铁（第一辆四节车厢，第二辆三节车厢），看见第二辆后继续沿着行径路线指示走，几步路后就能看见路线旁边有鬼魂附体的会动推车，推车正面所对的方向即有仪器所在区域的栅栏。



第二个检查点后，从检查点出来后沿着行径路线指示走，几步路便会转弯拐进地铁隧道，仪器所在区域的栅栏便在拐弯处。



第三个检查点后，从强制消灭绕圈的骷髅头和红色贪吃鬼的区域出来后，沿着行径路线指示继续向前，会走到一个有多排黑色管道的左下方向的宽阔通路，该通路中有不少僵尸敌人。沿着路线指示走过该通路再走几个小弯后会看见半圆形的拱门，进拱门后右上拐弯为行径路线的狭窄通路，我们要做的是进拱门后左下拐弯，尽头便是仪器所在区域。

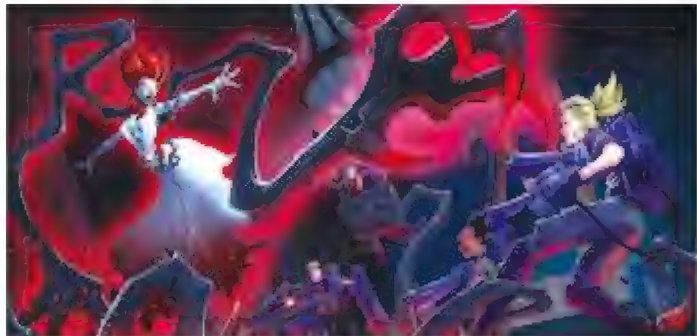


章节BOSS指南

完全由人类负面情绪所形成的这只绿色恶魔便是本章关底的BOSS。一开始时BOSS会在地面上行走，对近身的角色伸出其巨大的恶魔之爪进行爪击。尽管爪击的伤害不俗且会使角色倒地，但爪击的抬手动作非常明显，BOSS一旦抬手，直接翻滚便能躲开。除了爪击外，地面形态的BOSS还会吐出三发恶魔火球进行中距离攻击，恶魔火球也会造成角色倒地。扣除BOSS一段血量后，BOSS会飞起来环绕圆形的场地，并且会从圆形场地的一侧一边吐出恶魔气焰一边飞向另一侧，所形成的线型恶魔气焰会残留在场地中一段时间，圆形场地也因此被分成了两部分。残留在地上的恶魔气焰是会对角色造成持续伤害的，不要贸然穿越。随着BOSS生命值的减少和时间的推移，BOSS会在地面模式和空中模式中来回切换，当其在地面时要抓紧时间射击BOSS。除了BOSS以外，这场战斗中还会有不少群众演员，即胖演员和瘦演员鬼魂，两类演员敌人会不停地对角色进行骚扰，在BOSS飞起来绕圈时正是集火消灭它们的好时候。在战斗中如果电脑队友不幸牺牲，建议优先去复活他们，队友不仅可以吸引仇恨提供火力，更重要的是当玩家控制的角色牺牲倒地后，电脑队友会优先来救玩家角色，再加之复活是瞬时完成且加满生命值，这大大增加了角色的存活率。



第五章
The Queen Charlotte



章节关卡要点

本章地图的场景是邮轮，鬼魂附体会动的物体是椅子。特别注意，无论有无加载上一检查点，本章一旦过了检查点便不能回到该检查点之前的场景中，在收集罗温的鬼魂仪器时需要多加注意。本章终于不会再出现胖瘦二人组啦，虽然依然有船员二人组，但水手和船长的体格还算是正常。尽职的水手鬼魂使用的武器是船锚，船锚劈击抬手太明显，造成不了太大威胁，但船锚挥击就有点危险了。挥击在造成伤害的同时还会使角色陷入短时间的混乱状态，混乱后角色移动方向和瞄准方向均会和摇杆所推方向相反，这种方向的倒置会造成不小的麻烦，但好在混乱状态持续时间较短。作为上司的船长鬼魂可就比水手鬼魂厉害多了，近距离时船长鬼魂会用它手中的鱼矛进行伤害不俗的戳击，而当角色离它有一定距离时，它会将其手中的鱼矛沿直线投射出，被投出的鱼矛击中后不仅会被瞬间拉近至船长鬼魂身旁，还会被眩晕数秒。被拉近眩晕后船长会立即进行戳击，一套连击简直行云流水。而这一强力的控制技能使得船长鬼魂在本作中异常危险，而当它与手下水手鬼魂一起登场时，往往还没找到自己控制的角色，角色就已经快要牺牲了。第一章中出现过的烛台鬼在本章再次出现，射出的火球伤害还行但是速度太慢，不高的生命值使得它们即使成群也活不过几梭子弹。本章会遇见前几章出现过的各种颜色的贪吃鬼，并在第二关的最后遇到绿色的贪吃鬼。作为系列经典的绿色贪吃鬼，其象征意义大于其实际价值，所以作为敌人的绿色贪吃鬼并不强。它吐出的粘液打在身上不疼，且作为贪吃鬼原型的它居然没有了碰撞伤害判定，实在是对不起主角们追赶它所浪费的时间。另外，第二关第一个检查点到第三个检查点之间场景变为了邮轮的机械修理区，而鬼魂附体会动的物体变为了油桶。

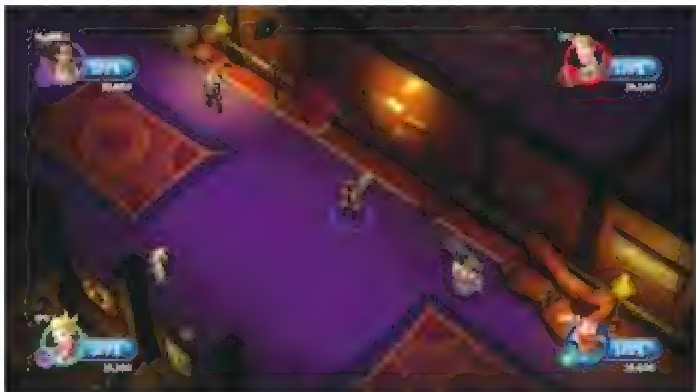
罗温的鬼魂仪器

第一关 A Three Hour Tour

在遇见并打败船长鬼魂后，沿着行径路线指示继续向前会走进一间宽阔的餐厅，餐厅中间分开摆放着四张餐桌，初次进入此房间时会遇见逃逸的绿色贪吃鬼，并需要打败烛台鬼才能继续前进。该餐厅的出口通往一条不长的过道，过道的右下侧面便是仪器所在区域。



第一个检查点后，从检查点出来后会直接走进一条左上方向的较宽通路，在该通路右上侧的第二间房间（以路线指示方向为基准）便是仪器所在区域。



第二个检查点后，从检查点出来后会直接走进一条右上方向的较宽的通路，在该通路右下侧的最后一间房间（以路线指示方向为基准）便是仪器所在区域。

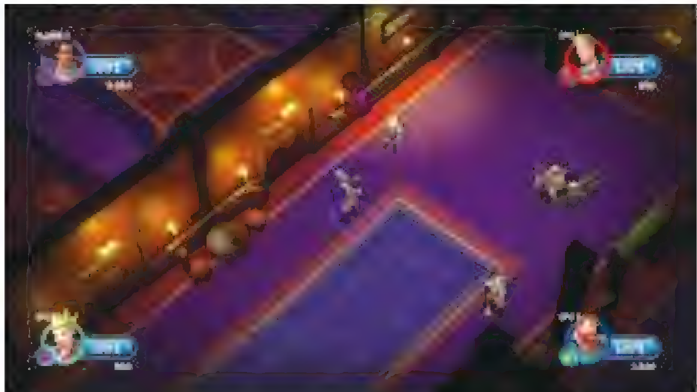


第三个检查点后，沿着行径路线指示一直向前，有一个房间出口的门是关上的，需要扫描四个紫色鬼魂符阵并与两批水手、船长、蝙蝠书强制战斗后门才会打开，该房间入口的左上侧便有仪器所在区域的门。



第二关 Queen of the Darned

从起点开始沿着左上方向的行径路线指示向前，之后路线会90°拐进右上方向的通路，该通路左上侧第二个房间（以路线指示方向为基准）即仪器所在区域。



第一个检查点后，沿着行径路线指示一直向前，会遇到一个区域出口的铁门是关上的，需要消灭该区域中的僵尸、骷髅头、水手、蓝色贪吃鬼后铁门才会打开，该区域下方角落的通道即通往仪器所在区域，通道中还有一医疗包。



第二个检查点后，在发生了绿色贪吃鬼叫来红色贪吃鬼的过场后，沿着行径路线指示继续向前，会遇到一个区域出口的铁门是关上的，需要消灭该区域中的骷髅头、金英船长后铁门才会打开，该区域入口的前一个拐角处的右下侧便有仪器所在区域的铁门。



第三个检查点后，过了检查点后几步路便会进入一条狭长的左下方向的通道，通道中有许多紫色鬼魂符阵，全部扫描后会依次出现两位水手和一位船长，期间也会有许多烛台鬼骚扰。该通道出口（同时也是入口）右下侧的房间即是仪器所在区域。但要特别注意的是，仪器所在区域的房间门一开始是关上的，需要从通道出口（同时也是入口）旁边的门进入左上侧第一间房间后，多次开门进房间——消灭房间内鬼魂——开门进房间，最后才能打开仪器所在区域的房间门。具体来说：在左侧第一间房间里扫描紫色鬼魂符阵进入左侧第二间房间，消灭左侧第二间房间里的蝙蝠书后进入左侧第三间房间，消灭左侧第三间房间里的水手后进入左侧第四间房间，消灭左侧第四间里的金英水手后从门口出来，穿越通道后进入右侧第一间房间（通道尽头右下侧的房间），扫描右侧第一间房间内的紫色鬼魂符阵进入右侧第二间房间，消灭右侧第二间房间内的水手后从门口进入通道，此时便能进入仪器所在区域的房间了。图为左侧第一间房间内通往左侧第二间房间的入口。



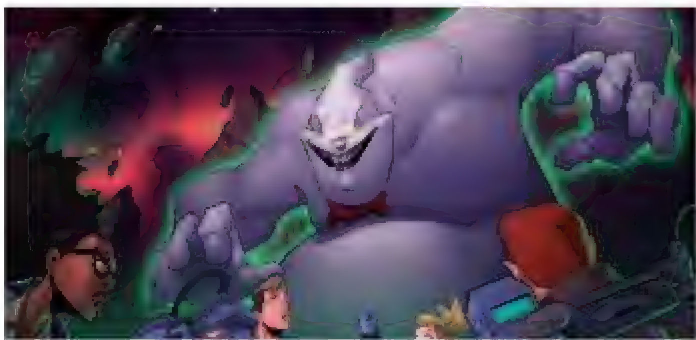
章节BOSS指南

被他人所杀的歌姬即使成为了鬼魂们的女王也非常痛苦，而这种痛苦也体现在了与它的BOSS战中。女王的背部长有一对巨爪，它会用它的巨爪抓击近处的敌人，爪子的巨大使得爪击的范围较广。除了单只爪子的爪击外，女王还会通过移动着的自身旋转攻击充分利用两只巨爪，速度虽不算太快但范围很广，被旋转攻击刮中后不仅会受到伤害还会倒地。女王最强力的一招当属"荆棘泥潭"，在场景地面上召唤出会束缚住角色的荆棘，被荆棘束缚住的角色会受到伤害且不能移动和攻击。荆棘出现的地点并非是随机的，而是会追踪角色的位置，只有不停地移动或翻滚才能躲开荆棘的连续攻击。虽然"荆棘泥潭"的追踪特性已经让玩家



们感到了些许痛苦，但最痛苦的还是场景中不断刷出的地狱犬和水手鬼魂。两只地狱犬的飞扑会大大限制角色的走位，水手所带来的混乱状态又让角色难以正常的移动，再加之“荆棘泥潭”的追踪特性和三只贪吃鬼的碰撞伤害，确实是目前为止还算有些难度的战斗。但无论场面如何的混乱，尽快将女王的生命值耗尽是不变的目标，当女王生命值被耗尽时其会处于四处游荡的“人畜无害”状态，此时再来消灭不会再刷新的其他小怪并抓住女王即可。

第六章
Limbo



章节关卡要点

最后一章只有一关，该关是纯BOSS Rush的关卡，会按照之前的章节顺序再次挑战每章的章节BOSS。该章惟一的关卡没有可收集的罗温的鬼魂仪器，没有分支路线，每个BOSS之后会有一医疗包用于补满状态，除了第一个BOSS外其他BOSS之前都有检查点。虽然说确实都是之前遇见过的BOSS，但每个BOSS其实还是有一些变化的。总的来看，每个BOSS都处于金英状态，多了一些金英状态的招式。分别来说，女鬼BOSS会有烛台鬼进行协助。女巫BOSS并不会有第一阶段，将从第二阶段直接开始，并会有胖僵尸、瘦僵尸、大骷髅头进行协助。电疗病人BOSS由于没有了可供发电的场地，其不会有中心发射闪电链的攻击，但电磁球和游荡时对附近角色进行电击的技能都得到了保留。绿色恶魔并不会有飞行形态，只会以地面形态来应战，并且原来协助绿色恶魔的瘦演员变为了地狱犬。女王BOSS多了烛台鬼进行协助，并且之前的地狱犬换为了船长鬼魂。无论面对多么厉害的BOSS或者多么混乱的场面，复活牺牲倒地的队友是首要目标，相信经过之前关卡的经验，各位玩家们已经体会到了队友以及队友的复活是相当给力的。在保证了四名角色都存活的情况下再考虑对BOSS造成伤害，对自己走位比较自信的话可以在躲避敌人攻击的同时直接攻击BOSS，对自己走位不够自信可以选择先清理一波小怪。将之前五章的BOSS一一击败之后，将会迎来本作的最终BOSS。

章节BOSS指南

第六章的BOSS即本作的最终BOSS是系列玩家们非常熟悉的棉花糖鬼，它不仅是第一部电影与最新电影最后的BOSS，也是《捉鬼敢死队》系列最著名的鬼魂。棉花糖鬼只有一个阶段，并且其招式也不多。左右单拳的砸地板会砸向左右两侧，而双拳的砸地板一定会砸向中间。如果恰好砸向了角色所在的位置，运用翻滚时的无敌时间来进行躲避吧。在抬手进行一番蓄力后，BOSS会从右手中放出一个能量球，能量球会以抛物线掉落到场地中，在掉落的地点造成范围伤害的同时会使被击中的角色陷入短暂的快乐状态，快乐状态下的角色会不受控制地高兴地站在原地。BOSS蓄能量球的动作非常明显，且能量球掉落的速度不快，预判下落点便能轻松回避。BOSS还会召唤出各种颜色的贪吃鬼进行协助，由于碰到这些贪吃鬼后会受到伤害且倒地，所以还是蛮难对付的，尽量远程风筝或者交给队友应对。个人强烈建议站在右侧空地进行射击，这能使BOSS战变得更加没难度。BOSS的招式中只有两招是可能会打到位于右侧的角色的，一招是右拳砸地板，通过翻滚的无敌或者提前走开可以进行回避，另一招是能量球，由于BOSS一定会用其右手来蓄能量球，能量球也一定会从右手飞出，而能量球飞速不快且位于右侧的角色离BOSS的右手很远，因此即便能量球是向着所控角色飞来，也有充分的回避准备时间。棉花糖鬼BOSS的生命值会显示在屏幕正下方，将其生命值耗尽后便会获得最终的胜利。



成就/奖杯指南

综述

如果你有三位好伙伴愿意和你一起游玩本作，那么本作一定是一款全成就/白金神作，只需要四人一齐通关、一齐练过20级、一齐加满所有的技能点，然后收集齐所有罗温的鬼魂仪器，再顺便补补剩下的成就/奖杯，就能够达成目标。只是，世上最大的悲剧不是游戏不好玩而是没人一起玩。我也只能给予真诚的建议：别宅在家里，出去转转交交朋友吧，这样你才会发现本作其实还是很好玩的！本作全成就/白金的难度并非是体现在收集要素上，即使没有流程攻略中的详解，也应该能够较轻松地找齐所有罗温的鬼魂仪器，其难度主要体现在四名角色的练级上。归其原因，还是在于非玩家控制的电脑角色无法获得经验值这一设定上，确实有故意拖长游戏时间的嫌疑。至于如何才能快速地提升角色的等级嘛……笔者不才，并未发现一个行之高效的方法，但还是有一些小心得可以分享。“捉鬼奖励”这一技能是一定要点满的，它能增加捉鬼后所获得的ECTO点数奖励。角色的移动速度也尽量加满，关卡的路程很长，高移速能够节约不少时间。第二章的第二关其实是蛮不错的刷级关卡，首先关卡流程不算太长，再者有许多移动缓慢且成群的僵尸提供点数，并且奖励ECTO点数的相关鬼魂符阵都在路线指示附近，相比于其他关卡来说效率还是挺高的。如果你对自己的射击技术有自信，能在短时间内消灭BOSS，第六章的BOSS Rush是个不错的选择，“捉鬼奖励”的技能加上10x的倍率还是能获得不少的ECTO点数。无论怎样，既然选择了全成就/白金这一伟大的目标，一定时间的付出是有必不可少的。另外，可能对于很多玩家而言，“4名玩家共同完成一关”这一成就/奖杯较难完成，毕竟本作目前还没有网络联机模式，要想完成这一成就/奖杯，要么真的去找三名好伙伴，要么再买三个手柄自己寂寞地一饰四角吧，祝君好运。

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
Mass Hysteria!	白金	获得此奖杯外的所有奖杯
Spirit Sweeper	40/铜	将1名角色升至5级
Apparition Apprehender	40/铜	将1名角色升至10级
Ghostbuster General	40/铜	将1名角色升至20级
You Must Have a Big Couch	50/铜	4名玩家共同完成一关
Listen... do you smell something?	40/铜	获得100000点ECTO点数
Shiny New Toy	40/铜	给任何角色分配1点技能点
"A" is for Apparition	40/铜	在任一关的关卡评价中获得A级
No, You Can't Self-Synergize	40/铜	在任一关中获得25次助攻奖励
Some Kind of Glowing Hubcap?	40/铜	收集齐所有的罗温的鬼魂仪器
Captain Quick-Thumbs	40/铜	在捉鬼器的小游戏中获得10x的奖励
R-r-r-remix!	40/铜	完成一关混合关卡
All Your Ecto are Belong to Us	40/银	获得500000点ECTO点数
Bustin' Makes me Feel Good	40/银	将1名角色所有的技能点满
Ghosts are Real!	50/金	完成游戏第一章Aldridge Manor
A Shocking Development	50/金	完成游戏第三章Wavering Hills Asylum
Life's a Witch	50/金	完成游戏第二章ST. Lou's Cemetery
It's a Series of Tubes	50/金	完成游戏第四章13th Street Station
Pier Pressure	50/金	完成游戏第五章The Queen Charlotte
Back off Man, I'm a Scientist	50/金	将4名角色所有的技能点满
Who You Gonna Call!	40/金	将4名角色升至20级
I Love This Town!	60/金	在所有关卡的关卡评价中都获得A级
How Low Can You Go?	70/金	完成第六章Limbo







自称爆乳制作人的高木谦一郎最近不知道是受到了什么打击，去年还好好地出《闪乱神乐》和《女武神驱动》，今年才刚过半就联合"《喧哗番长》系列"的制作组搞了这部粗汉子风格的《顶点之人》出来了，实在不仅让人怀疑这背后是不是有什么PY交易。话虽如此，这部充满了热血的作品中还是能看到很多高木P独有的福利元素，血气方刚的年轻人也更能让我们玩家找到代入感，所以各位不妨趁这火热的暑假，体验一下这部各种意义上都能让人火热起来的作品吧。

文 宇宙人　美编 Juxi

顶点之人	Marvelous	动作
PSV UPPERS 2016年7月14日 售价为4980日元	本地1人	中文版 对应年龄：17岁以上

基本操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
□键	弱攻击，可倒地追击
△键	强攻击，可倒地追击
○键	投掷/发动场景联动
×键	追踪攻击/垫步/空中翻身/墙上奔跑

按键	作用
L键	闪避
R键	视角复位
方向键←/→	切换角色
方向键↓	发动RISE UP
方向键↑	挑衅

闪避&反击

战斗的时候长按L键，角色就会进入防御姿势，这个状态下会自动躲避敌人的攻击（除了投技），防御架势下移动速度会变慢。按下防御架势的时候某个敌人身上会出现一个盾牌的符号，表示现在盯着这个敌人，但实际上全方位的敌人打过来都会自动回避。躲避成功的时候会进入一个慢镜头，回避的角色身体会出现绿色光，此时按下□或△键就能给予敌人反击。

闪避和反击是打后期关卡和高难度关卡时的重要技巧之一，大部分情况下，敌人在开始攻击之前，他们的眼睛都会出现绿光闪一下（也有例外的情况），所以看到敌人眼睛闪绿光的时候按下L键闪避即可。不过要注意，自己处于攻击硬直状态下是无法闪避的，而且敌人眼睛闪绿光之后会隔一两秒左右才攻击，L键按太早的话对方有可能会用投技。

后期的BOSS也会使用闪避和反击，不过反击动作本身也是可以闪避。所以如果对方闪避了攻击，我方有两种选择，一是连按×键马上闪开并拉开距离，二是跟他硬抗，笔者常用的方法是每攻击一下就按一下L键，这样一般都可以躲过反击技能并给予再反击。

RISE UP&上道猛攻

战斗画面左侧的计量槽是情绪量表，情绪量表会随着玩家的攻击而提升。情绪量表等级越高，击飞敌人的力量会越大。情绪量表提升一级之后可以激活一个RISE UP的炸弹。一场战斗里面RISE UP的使用次数是有限的，默认只有3次，在肌肉健身中心强化了相应的项目之后可以增加到5次。

按方向键↓可以使用炸弹炸飞周围的敌人并进入RISE UP状态。RISE UP状态下角色的攻击速度会加快，而且连击数达到一定程度以上的时候会出现QTE，成功按下QTE的话能发动爽快的"上道猛攻"。上道猛攻发动成功的时候，连按任意按键，角色就会对敌人不断造成伤害并获得额外的"把妹点数"奖励。

上道猛攻连打的时候，如果按下方向键←/→换人的话，还可以使出"友情上道猛攻"把同伴换出来追击。友情上道猛攻必须有同伴的情况下才能使用，而且使用之后会换人，并且RISE UP状态会无视剩余时间强制结束（平时换人则不会结束RISE UP状态），所以一般情况下，笔者并不推荐使用友情上道猛攻。

RISE UP状态的剩余时间可以在画面右下角的圆形槽确认，圆形槽有3格，每发动一次上道猛攻可以续一格，换言之上道猛攻发动次数越多，RISE UP的持续时间也会越长。



场景联动招式

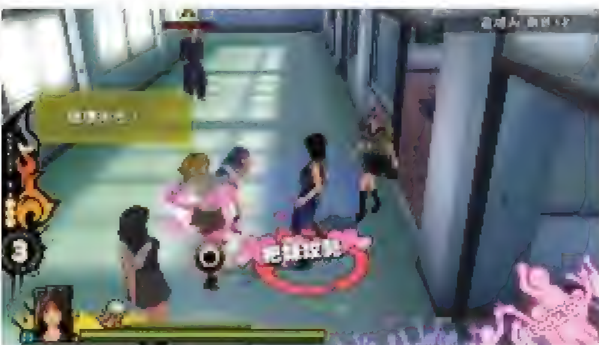
本作除了用拳头跟敌人干架之外，还可以用尽场景中的各种道具或者景物来攻击敌人。玩家如果跟敌人同时在一些物件附近时会出现○键的提示，按下之后就能用该物件对敌人造成攻击，比如单车、摩托车之类的东西可以发动"野蛮怪力"抬起来砸敌人，或者灭火筒、汽油罐之类的东西也可以用来砸敌人。另外，特定的场景里面，比如霓虹灯下面，或者篮球架下等位置，地上会有发光的圆形区域提示，玩家和敌人同时进入这些区域之后按○键还可以触发场景联动招式，比如人体灌篮、飞弹上勾拳（让人撞到直升机）等等联动招式。不过这些招式一个场景里面通常只能发动一次。

击飞汽车、打破墙壁的方法

除了场景联动招式之外，干架的时候还可以破坏一些场景中的物件，比如汽车、墙壁等等，方法是用重攻击之类的招式把敌人打过去贴在墙上（或汽车上）然后压着敌人继续攻击，这样就能连人带墙（车）一并破坏掉。另外，情绪等级高的时候，重攻击1发就能让敌人撞到车上并让车飞起，用这个方法可以轻松解决很多关卡里妹子们的要求

女孩们的要求

每一场战斗中场地内会有很多围观的妹子，如果靠近她们的话，她们会对主角提出各种各样的要求，比如使用特定招式多少次或者打倒多少个敌人等等。如果能完成她们的要求的话就能在战斗中获得各种奖励。妹子们的要求是有范围的，玩家必须在她们的附近（画面的右下角会出现妹子们提示的时候）达成要求内容才算完成，否则不算。达成妹子的要求之后，靠近她们中间那位身上冒出桃心的妹子，按下○键做出耍帅动作可以获得她们的情书。拿到情书之后，当前角色可以回复1/2的HP。

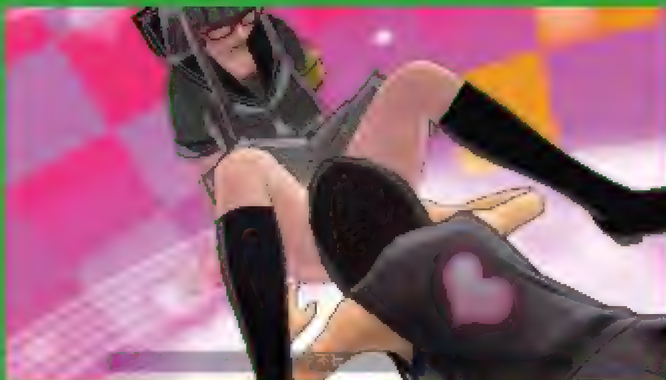


值得一提的是，能否获得情书是完全随机的，有可能得不到情书的情况，但是相对地有可能获得短时间内加攻、短时间内加防、加少量HP之类的效果，也有可能触发幸运色胚·破等等。

幸运色胚

幸运色胚有两种情况，其中"幸运色胚·破"是指达成了妹子的要求之后，靠近有桃心的妹子按○键接受她们的色诱，此时背后就会遭到（不知道哪来的）敌人偷袭，然后脸扑倒支援妹子的胸部上（即宣传动画中的埋胸动作），此时角色就会立即恢复HP并且发动RISE UP（不消耗RISE UP使用次数）。

另一种情况是"幸运色胚·守"，即角色HP掉光了之后，会被敌人打飞，同样会脸会撞到支援妹子那边去，然后恢复一半的HP重新复活。但是"幸运色胚·守"必须在带了支援妹子的情况下才会发动，而且只能发动一次。第二次再被打光HP的话，就会遭到妹子无情的耳光……然后任务失败。



关于情书＆把妹达成率

情书是本作最麻烦的收集之一，每一关所有妹子的要求都对应一封情书，但是完成要求之后能否获得情书完全看脸。完成了妹子的要求之后记得一定要去中间有桃心的妹子那里连按○键，有时候会做出耍帅动作并取得情书，但有时候没有耍帅动作同样会获得情书。如果发现获得了能力加强，或者发动了"幸运色胚·破"的话，那情书就无望了。

取得情书之后，该章节的把妹达成率还会提升，每一章把妹达成率必须在60%以上的时候才能开启第六关的章节BOSS战，所以情书的收集情况会直接影响玩家能否继续推进流程。曾经获得过的情书在关卡选择界面可以确认，重复挑战的时候只要把缺的情书拿到手即可。



小裤裤转轮

在围观妹子的附近战斗，如果成功打飞敌人的话，产生的风压会卷起妹子们的裙子。妹子们的裙子被卷起之后，画面左上角会出现一个"柏青嫂"（老虎机），如果妹子们的内裤颜色或款式凑成特定"牌型"的话，主角就能在短时间内获得加强效果。比如加攻、加防、回血、无敌等等。

某些情况下还会出现"小裤裤转轮"的特写，出现特写的时候，在翻第三张牌时可以连按任意按键，连按次数越多，凑出牌型的几率就会越高。



支援妹子

关卡中除了搭档之外，还可以带一位支援妹子出战。游戏中随着主线剧情的推进，支援妹子会陆续加入。每一位妹子都会赋予主角们特定的被动技能。而且每次把她们带出去都能提升她们的好感度，随着好感度的提升还能学会新的被动技能。与支援妹子的好感度上升到50%和99%的时候，记得在商店街跟她们对话，可以触发特殊剧情。触发了剧情之后她们的好感度才会继续上升。

流程攻略

攻略注意事项

1. 干架必须在妹子附近打，一来是因为必须在她们附近才能完成她们的要求，二来如果吹飞敌人可以掀开她们的裙子触发小裤裤转轮，中奖后能获得不少增益效果。

2. 开打之前先在场地内绕一圈，确认每一组妹子的位置以及她们的要求，然后再决定完成的顺序，特别是刷情书的时候要先完成那些容易失败的，如果完成了没出情书，可以中断重来。

3. 游戏的杂兵战和BOSS战都是大同小异，光战斗的话哪怕高难度都没什么难度，倒是部分妹子的要求有些麻烦，所以下文的攻略将会针对怎样达成她们的要求来进行讲解。(但话虽如此，不追求1次出击完成全部妹子要求的话也很简单。)

4. 奖杯不要求难度，如果纯粹为了刷奖杯，不需要打高难度模式，刷情书也建议在低难度下完成。

5. 每一章有6～7关，玩家必须按顺序打下去，打过的关卡可重复挑战。其中第6关是BOSS战，必须将把妹达成率60%以上才能开启，第6关打过了之后就能开启下一章，而第7关则作为支线补完剧情。

1-1 把妹入门

把妹要求

1. 打倒1名敌人
2. 打倒1名敌人
3. 打倒6名敌人

作为正式开始游戏的第一关，妹子们的内容都非常简单。注意一定要在妹子附近击败敌人。

1-2 一早就吃特大奶油意大利面

把妹要求

1. 打倒3名敌人
2. 打倒3名敌人
3. 打倒3名敌人
4. 打倒7名敌人

跟1-1一样妹子们的要求都是打倒特定数量的敌人，注意本关有两个战点，一个战点只会出现2组妹子。如果打过一个战点之后有要求没完成的话，第二个战点开启之后将不能完成。

1-3 从我还是小鬼时开始……

把妹要求

1. 让敌人撞破墙壁1次
2. 轻攻击命中对手1次
3. 随意踢飞东西3次
4. 用上道猛攻打15Hit

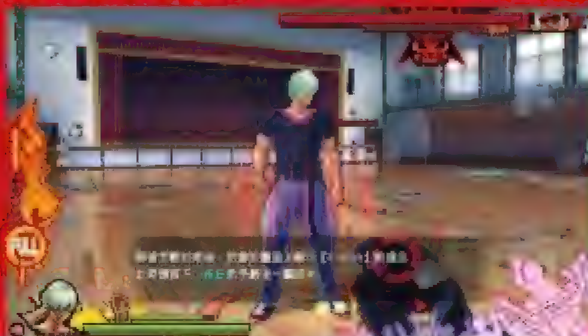
这一关是对小柳兄弟的BOSS战，一开始只能看到第一组妹子，要破坏掉墙壁进入隔壁班才能看到另一组，随后的三组都一样。第三组妹子的要求是只要踢飞桌椅即可，但是要注意妹子的范围有限，只能踢近处的座椅，踢座椅一定要命中BOSS，如果连带弄坏了其他椅子的话，可能会导致无法达成。

1-4 被前辈叫去

把妹要求

1. 轻攻击命中对手10次
2. 摔掷2次
3. 在30秒内用柱状物使出旋转动作打中敌人7次
4. 发动1次RISE UP
5. 踢飞东西2次
6. 打倒5名敌人

本关一共4个战点，其中第3组妹子(第二个战点)首次出现了要在限时内完成的要求。要求内容是用柱子发动旋转攻击7次，实际上是要命中敌人7下，正好前面就有一根柱子，按○键发动旋转之后连按△键可以加速和维持更长的时间。但是由于敌人不一定会积极靠近过来，所以还是很可能会失败。



1-5 纯也的策略

把妹要求

1. 打倒3名敌人
2. 空手命中15次
3. 让敌人撞破墙壁2次
4. 高低差攻击4次
5. 在30秒内踢飞东西3次
6. 在60秒内砸坏教室的地板2次
7. 跨越障碍物后攻击2次
8. 打倒2名敌人

很简单但是过程比较长的一关，妹子的要求也比较多。一共7个战点，每个战点只有1组妹子。而且这里有很多场景相关的要求。注意二楼教室里的地板是可以拆掉的，拆地板攻击会将同房间内的所有杂兵一并击杀。第7组妹子的要求，在跨越障碍物之前要先把敌人打到教室和走廊之间的墙上拆掉玻璃，这样才能翻越。

1-6 对决！小柳兄弟！

把妹要求

1. 空手攻击10次
2. 击飞敌人2次
3. 在180秒内用上道猛攻打倒5名敌人
4. 发动人体灌篮1次
5. 在30秒内人体灌篮1次

第一场真正意义上的BOSS战，BOSS有两人，打倒第二个人的时候要靠近BOSS按○键发动终极技打倒。杂兵是无限刷出来的。场景只有一个，开场之后先绕场跑一圈触发妹子们的要求。惟一要注意的要求就是第3组，要180秒内用上到猛攻打倒5名敌人。记住就算敌人已经空血了，只要继续连击直到发动上道猛攻将其打倒，也是会计算次数的。另外由于有BOSS干扰，这个要求建议先打倒1个BOSS之后再做，还好杂兵的刷新点就在附近，省去了拉杂兵的烦恼。

1-7 对暴力的觉醒

把妹要求

1. 用柱状物使出旋转动作打中敌人5次
2. 用柱状物使出旋转动作打中敌人5次
3. 发动一次RISE UP
4. 在60秒内打倒5名敌人
5. 用上道猛攻打倒3名敌人

TIPS 支援妹子们的名字里都有某种花卉。

默认角色是白石凪，这一关有三个战点，第一个战点两个要求都很简单。第二个战点同样有两个要求，要注意的是第4组妹子的要求，因为这个战点只有3个敌人，要先将旁边3个无敌意的敌人也拉过来打才能达成足够的击倒数。

2-1 飙仔的聚会场所

把妹要求

1. 打倒2名敌人
2. 用柱状物使出旋转动作打中敌人3次
3. 踢飞东西1次
4. 在30秒内用野蛮怪力投掷东西5次
5. 发动1次RISE UP
6. 用飞弹上勾拳打飞敌人撞到直升机1次

一共两个战点，每个战点三组妹子。因为场景比较大（特别第二个），所以开场之后一定要把战点每个角落走一遍顺便把妹子们的位置都找出来，然后完成她们的要求。其中要注意的是第4组的要求，虽然附近有很多摩托车单车之类的东西，但是投掷的时候不小心把其他的砸坏了就有可能完成不了。飞弹上勾拳跟人体灌篮一样只要在地面有发光圆形的地方按○键就能使用。

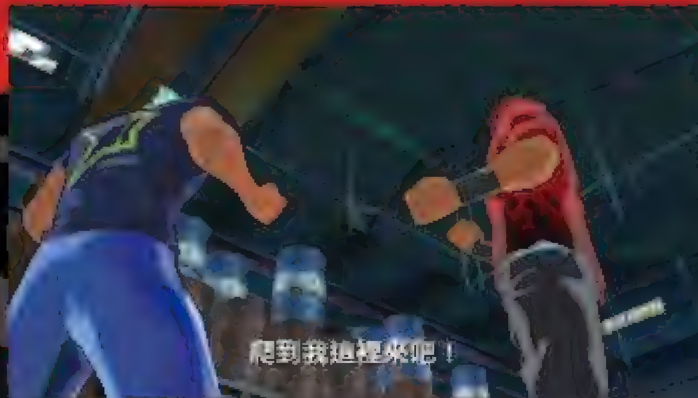


2-2 危险姐

把妹要求

1. 快速攻击命中对手30次
2. 上道猛攻殴打敌人30Hit
3. 摔掷敌人3次
4. 将敌人击飞让其贴在墙壁上2次
5. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞1次

这一关只有一个场景而且妹子们的要求都很简单，敌人数量也充足，不过问题是有不少敌人在二楼，而且场景内的杂物很多，找敌人的过程比较麻烦。尽量多用吹飞攻击破坏掉场地内的障碍物，这样对找人很有帮助。



2-3 兄弟重要还是女人重要？

把妹要求

1. 用柱状物使出旋转动作打中敌人4次
2. 把敌人打上天撞到霓虹灯2次
3. 发动RISE UP 1次
4. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞1次
5. 在60秒内打倒5名敌人
6. 在30秒内墙面奔跑之后飞踢命中敌人7次

第一个战点两组要求都很简单，第二个战点有三组要求，这里就需要注意了，特别是第5组妹子的要求要在60秒内击杀5人，不是担心做不到，而是要注意人头不够。因为她们站在街尾的位置，建议先将周围的人拉过去完成了这个要求。第3个战点只有一个要求但是限时30秒，墙面奔跑之后飞踢是可以连踢，而且后续命中敌人都是计算的，所以不难完成。

2-4 第45次的感动

把妹要求

1. 在60秒内打倒3名敌人
2. 踢飞附近的东西2次
3. 让敌人撞破墙壁1次
4. 在30秒内打倒3名敌人
5. 在30秒内打倒3名敌人
6. 上道猛攻打倒3名敌人

本关有两个战点，每个战点有3组妹子要求，第一战点建议先完成第2个要求。第二个战点都是要求打倒敌人的，敌人总数是12个，而要求是9个，换言之每组妹子面前击倒的敌人不能超，超过3个就会导致某一个要求失败。

2-5 在酒馆发生争执

把妹要求

1. 超消防栓击飞敌人让其喷水1次
2. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞2次
3. 发动1次RISE UP
4. 用消防栓喷出的水吹飞敌人
5. 用上道猛攻打倒4名敌人

只有1个场景的战斗，敌人数量充足而且没有多少会失败的因素，所以非常简单。破坏消防栓和让消防栓的水吹飞敌人都很容易达成，要注意的顶多也就达成这些要求时一定要在对应妹子附近。

2-6 名叫真田天命的男人

把妹要求

1. 重攻击命中对手5次
2. 引发爆炸发射华丽的烟火2次
3. 空手打倒3名敌人
4. 高低差攻击3次
5. 随意踢飞附近的东西2次

BOSS战，BOSS一开始在场地的三楼上面。妹子的要求要注意的是第二组，第二组妹子的要求是打飞敌人（让敌人像飞弹那样飞出去，高情绪等级的时候重攻击命中就有这样的效果），敌人飞出去打中附近的长条形汽油罐引发爆炸。完成了这个而之后可以想办法上去3楼把BOSS引下来，然后再用BOSS慢慢完成剩下的那些妹子要求。杂兵是无限刷出的，所以除了第二组要求之外不用担心其他的会失败。

3-1 方言女孩

把妹要求

1. 打倒1名敌人
2. 让敌人头上脚下插入下水道冲走2次
3. 用柱状物使出旋转动作打中敌人3次
4. 随意踢飞1个物件
5. 强攻击命中敌人4次
6. 打倒6名敌人

第一个战点要完成要求1和2，其中要求2在妹子前面就有一个人孔盖（下水道口），把敌人引到在人孔盖旁边触发特殊动作就能直接秒杀，人孔盖最多可以解决3个人，要求只需解决两个即可。

第三个战点有两个要求，其中要求4只要随便踢飞附近的油桶即可，要求5用△键点敌人即可。

最后一个战点要求就是打倒6个人，剩下的敌人数量是足够的，但是要注意有个别敌人拿着刀，要注意他们的行动。



TIPS 发动RISE UP所产生的爆炸是带有掀裙子效果的，某些需要主动掀裙子的场合，比如要限定多少秒内凑多少次牌型之类的情况，可以善用RISE UP。

3-2 神秘美少女

把妹要求

1. 随意踢飞附近的东西 1 次
2. 引发爆弹（就是要把敌人打飞撞到爆炸类物品）
3. 用柱状物使出旋转动作打中敌人 5 次
4. 打倒 8 名敌人
5. 以空手攻击 20 次

正方形的自由场地，只要消灭所有敌人就能结束战斗。妹子的要求里面要注意要求 4 要打倒 8 名敌人，建议先拉一部分人到这帮妹子附近解决掉完成这个要求，然后再去完成其他的。不然打到最后发现剩余敌人数量不够就尴尬了。场地内还有一些头上有绿色标记的人，这些敌人是中立的，不惹他们就不会进攻，不过还是顺手揍死吧。



3-3 感动的重逢

把妹要求

1. 打倒 2 名敌人
2. 用跨栏动作跨越障碍物后攻击 4 次
3. 用野蛮怪力投掷东西 3 次
4. 命中对手 20 次
5. 在 20 秒内使出一次人体灌篮
6. 发动 2 次强力反击

这一关默认只能用神代乱麻一名角色。第一个战点有 4 个要求，要求 2 内容是跨越障碍物之后攻击，所谓的障碍物其实单车摩托车之类都可以跨越的，方法是在单车旁边用普通攻击，主角就会自动使出翻越攻击。所以注意不要用野蛮怪力把妹子附近的单车全砸掉，否则无法完成这个。

要求 4 的妹子藏得比较深，从第一批妹子背后绕过去走到路的尽头才会遇到这一批妹子，把附近的中立敌人引过来揍即可完成。

过了第一个战点之后，篮球场那边的路障会消失，进去篮球场之后会打 BOSS 妮可。其中人体灌篮要求 20 秒内完成，所以一开始要先把妮可引过来这边的篮筐达成这个要求。要求 6 只要长按 L 键躲过妮可的攻击之后反击即可。

3-4 被抓走的妹妹

把妹要求

1. 打倒 3 名敌人
2. 投掷敌人 3 次
3. 强攻击命中敌人 8 次
4. 将敌人击飞贴到墙壁上 2 次
5. 在 30 秒内用柱状物使出旋转动作打中敌人 5 次
6. 在 30 秒内打倒 3 个敌人
7. 用道上猛攻痛殴敌人 16hit。

剧情角色是 MAX · 红莲 HEART，是一个力量型的角色。这一关有两个战点，女孩子们的要求都非常简单，4 号要求只要把敌人向着墙壁打重攻击即可达成。打完第一个战点之后，在场地的左侧有机会遇到路过的第一章 BOSS 小柳清也，可以不打，但是如果为了达成妹子要求需要人头数的话还是建议把他也揍了。第二个战点要求 5 和 6 都要在 30 秒内完成。不过因为角色的能力本身攻击力很高，时间是非常充足的。

第 7 组妹子要求发动道上猛攻，实际上只要发动 1 次并且在这一次之内连打 16 下即可达成。

3-5 兄妹的羁绊

把妹要求

1. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞
2. 把敌人打到墙上撞破墙壁两次
3. 用野蛮怪力砸飞东西 3 次
4. 打倒 3 名敌人
5. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞
6. 用野蛮怪力砸飞东西 2 次
7. 发动 1 次 Rise Up
8. 打倒 8 个敌人

本关有两个战点，第一个战点有 4 个要求，要求内容也稍微苛刻一点，如果不控制好敌人以及场景物件数量的话很容易就会失败。篮球场那边是没有敌人和妹子的，所以不用去。首先将敌人拉到第一批妹子附近，在车旁边压着敌人打就能把车击飞。接下来完成拆墙的要求，第二批妹子正好在场地中间，要打碎的墙壁是靠近篮球场那边，把敌人贴着墙打即可。之后再做第三个要求，注意附近能扔的东西不多，砸车的时候注意不要砸到其他车，往没杂物的方向扔是最好的。最后到第四批妹子附近清掉敌人即可。

第二个战点比较简单，完成了 5、6 之后，到第 7 批妹子附近发动 Rise Up 然后到第 8 批附近清掉敌人即可过关。

3-6 MAX之魂

把妹要求

1. 使用 2 次摔掷
2. 重攻击命中 5 次
3. 倒地追击 3 次
4. 旋转之后使用贯穿飞踢命中敌人 2 次
5. 用上道猛攻击败 5 个敌人

这一关过关要求是打败 MAX · 红莲 HEART 即可，但是场地内的杂兵都是壮汉型的，加上还有妹子们的要求要完成，所以还是建议清掉。前三项要求都很容易达成，第 4 个也不难，但是要求踢中敌人才算，第 4 组妹子的附近就有一个栏杆，用栏杆使出旋转攻击途中按○键飞出命中敌人即可。第 5 组要求稍微麻烦一些，要用上道猛攻击败 5 个敌人，完成了前 4 个之后把杂兵全拉到第 5 组妹子的位置，然后开 Rise Up 打就能轻松达成。但是注意不要用友情上道猛攻，因为发动之后会解除掉 Rise Up 状态。

3-7 老幺同盟

把妹要求

1. 用柱状物使出旋转动作打中敌人 4 次
2. 用摔掷打倒 1 名敌人
3. 用上道猛攻痛殴敌人 30 次
4. 在 60 秒内让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 3 次
5. 跨越栏杆攻击命中敌人 3 次
6. 在 30 秒内墙面奔跑后飞踢敌人 5 次
7. 旋转之后使用贯穿飞踢命中敌人 3 次
8. 反击敌人攻击 5 次

第一个战点两个要求比较简单，第二个战点同样有两个要求，要注意第 4 个必须先完成，那组妹子比较隐蔽，而且要 60 秒内达成，摔跤手的体型就算妮可的情绪等级高，也很难一下把他打飞，所以只能靠压着他们打，实在不行发动 RISE UP 也可以。剩下第三个战点是 BOSS 战，而且有 4 项要求，不过都不难。不过要注意两个 BOSS 都比较擅长回避，所以我们也要多用回避进行反击。



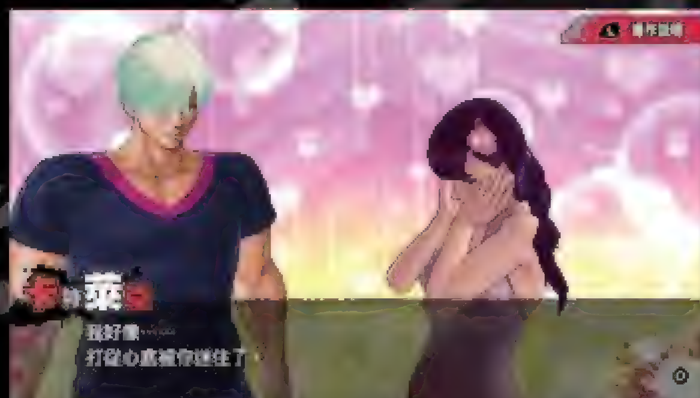
TIPS 角色脚下的箭头会指着敌人所在的方向，所以如果发现看不到敌人的时候，跟着脚下的箭头走即可。

4-1 美丽的玫瑰总是带刺

把妹要求

1. 发动 2 次 RISE UP
2. 打倒 3 名敌人
3. 高低差攻击命中敌人 5 次
4. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 2 次
5. 打倒 6 名敌人

推荐先完成 3 和 4，之后在第 1 组妹子附近发动 RISE UP，然后去第 2、5 组妹子附近打人。这一关敌人有 20 个，而且有少量无敌意可以不惹的敌人，所以总得来说很轻松的。



4-2 比钱更重要的东西

把妹要求

1. 用柱状物使出旋转动作打中敌人 4 次
2. 空手打倒 2 名敌人
3. 完成禁忌的小裤裤轮转牌型 4 次
4. 高低差攻击命中敌人 4 次
5. 在 15 秒内发动 1 次挑衅

妹子的要求里最难完成的是第 3 项，所以建议先完成其他 4 组的内容然后把剩下的敌人全部拉到第三组妹子的位置击杀。因为关卡的总人数有 32 人，完成了其他几个要求之后至少还剩下超过 20 人，之后配合 RISE UP 的爆发压着敌人打，只要脸不是太黑打完所有人之前绝对能完成。

4-3 这份刺激·无价

把妹要求

1. 冲进敌阵接连击飞敌人 2 次
2. 在 20 秒内摔掷敌人 4 次
3. 用柱状物使出旋转动作打中敌人 1 次
4. 无伤躲过敌人的攻击之后用重反击成功 4 次
5. 看准敌人的攻击无伤闪避 3 次

这一关剧情限定角色是刘无常，要求是打败 MAX · 红莲 HEART 才能过关。要求 1 要先把杂兵都拉过来之后，然后将他们打飞才算。要求 3 有个问题，就是那组妹子附近并没有柱子，但是有很多灭火筒，先踢飞灭火筒打中 BOSS 让他眩晕，然后靠近按○键发动人体插秧，之后才能把他当成柱子转，而且一定要让 BOSS 眩晕，否则低难度下杂兵被插秧之后就挂了。不用灭火筒的话，普通攻击也有机会将敌人打晕的。剩下的 4 和 5 都是难点，因为这两个要求如果被任何人打中就会失败，建议先清了部分杂兵，剩下 BOSS 的时候再去完成。还有就是要小心投技，长按 L 键就能自动回避普通攻击，但是投技是无法回避的。

4-4 老师的仇敌

把妹要求

1. 打倒 5 名敌人
2. 倒地追击 3 次
3. 击飞敌人贴到墙上 3 次
4. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 2 次
5. 在 30 秒内用摔掷打倒 1 名敌人
6. 在 30 秒内用飞弹上勾拳打飞敌人撞到直升机 2 次
7. 在 120 秒内打倒 10 名敌人
8. 用上道猛攻殴打敌人 20hit

第二部分两个限时的要求都很简单，完成了 5 和 6 之后先完成 8，要求 8 是一次道上猛攻之内打 20Hit 以上即可，最后再到第 7 组妹子附近打倒 10 名敌人完成要求 7。



4-5 野狗不亲人

把妹要求

1. 在附近的柱子发动撞柱攻击 3 次
2. 击败 5 名敌人
3. 在 30 秒内打飞敌人使其贴到墙上 10 次
4. 空手打倒 4 名敌人
5. 墙面奔跑之后飞踢命中敌人 10 次
6. 无伤状态使用撞柱攻击 6 次
7. 打倒 10 名敌人

这一关使用的角色是右京紫苑，第一个战点有 3 个要求，其中难点是第 3 个。建议要求 1 放到最后完成，开场之后先将所有敌人拉到第 3 组妹子的位置，然后找准位置发动 RISE UP，可以一口气将多个敌人直接炸到墙上，顺利的话可以完成 5 次。剩下的慢慢用吹飞攻击将敌人往墙壁的方向打即可。还有要求 2 要击败 5 名敌人，由于这个战点敌人不多，如果完成要求 3 的时候不小心杀多了人就可能导致要求 2 无法完成——但这也是没办法的事情，毕竟要求 3 有一定难度，实在不行后面再重打这关补完就好。另外要说明一下，所谓的撞柱攻击是敌人在柱子附近的时候按○键触发特殊攻击动作，而不是把敌人打飞撞到柱子上。

第二个战点先完成要求 5 和 6，其中，墙面奔跑之后使出的飞踢命中敌人之后如果连按攻击键的话，后续会继续追踪踢别的敌人，后续命中的都会计算次数的，利用这一点不难完成这个要求。要求 6 则拉一波敌人到柱子旁边打，低难度下敌人的攻击欲望低，所以无伤也是比较容易的。

4-6 最强的两位刺客

把妹要求

1. 旋转之后使用贯穿飞踢命中敌人 2 次
2. 在附近的柱子发动撞柱攻击 5 次
3. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 1 次
4. 打飞敌人使其贴到墙上 5 次
5. 无伤状态下躲避敌人攻击 4 次

这一关要对付两个 BOSS，场地只有一个，走到马路的另一端就能见到 BOSS，而 5 组妹子们分布在场地四周。不过因为是大马路，所以正中央要小心偶尔有车经过，车快撞到的时候可以按 QTE 将车打飞并且给其他敌人造成伤害，但如果按失败的话自己就会受伤。妹子们的要求最难的是第 5 组，第 5 组的位置靠近 BOSS 那边，不过因为杂兵是无限出的，所以一开始先直走，直接去 BOSS 那边但是不要让 BOSS 看到，然后通过打杂兵完成第 5 组要求，完成之后再去慢慢解决其他，如果第 5 项失败的话就重来。两位 BOSS 的实力很一般，发动 RISE UP 可以轻松压制，但是要注意他们也会开 RISE UP，而且要小心他们回避我方的攻击，如果看到对面用回避动作的话先按 × 拉开点距离让他们松懈了之后再进攻。打完两个 BOSS 就能过关。



TIPS 头上的符号是绿色的敌人如果不主动攻击他们，他们是不会攻击玩家的，而且他们也不会计算进过关剩余敌人数量中。前期章节的BOSS偶尔会作为无敌意敌人出现在后期的关卡里面，因为涉及奖杯，所以尽量见到就打。

4-7 忍者内规

跟 5-1 一样是车厢关卡，没有观众，所以清了所有敌人就行了。注意忍者在一定距离以外会扔飞镖，不过飞镖是可以回避的。

5-1 不安定的市街

很简单的一关，场地是列车里面，一共 7 节车厢，每一节车厢的敌人全部打倒之后就能过关，甚至没有妹子在场，不用完成任何要求。过关后支援妹子竹林可怜加入。

5-2 又潮又强的保镖

把妹要求

1. 以空手打倒 3 名敌人
2. 将敌人击飞使其贴在墙壁上 6 次
3. 无伤状态下挑衅敌人 1 次
4. 无伤状态下，墙面奔跑之后飞踢命中敌人 12 次
5. 无伤状态下用上道猛攻打倒 4 名敌人

这一关的场地是非常狭窄的车站月台，战点有 3 个，其中第 2、3 个战点妹子们的要求都要无伤达成，不过低难度下敌人的攻击欲望很低，所以难度不高。要注意第 3 个战点敌人不是很多，墙面飞踢 12 次达成了之后剩下的敌人就不多了，如果上道猛攻发动失败的话，第 5 组妹子的要求有可能做不完。RISE UP 建议全部放到最后一组妹子附近使用。而且敌人就算空血了，“鞭尸”发动上道猛攻也是算数的，因此尽量多对空血的敌人追击。

5-3 没有信念的暴力

把妹要求

1. 在 30 秒内发动 1 次 RISE UP
2. 打倒 3 名敌人
3. 完成禁忌的小裤裤轮转牌型 3 次
4. 用摔掷方式打倒 1 名敌人
5. 躲过敌人攻击 5 次
6. 对敌人进行 3 次强力反击
7. 墙面奔跑之后飞踢命中敌人 5 次
8. 对敌人进行 4 次强力反击

有三个战点。第一个战点有 3 组妹子的要求，开场之后先往后方走，这样才会遇到第 1 组妹子，同时这里还有很多无敌意的敌人。发动 RISE UP 完成第一个要求之后到第二组妹子的位置打倒 3 个敌人完成第二项，然后到第三组妹子的位置清掉敌人，敌人数量不是很多，建议用轻攻击将敌人一个一个地“鞭尸”直到他们被打飞，运气好的话人全倒下之前就能凑出三次牌型。第二个战点的要求因为不用无伤，所以很好达成。第三个战点会进入 BOSS 战，完成了妹子们的要求之后解决 BOSS 白石凪即可。无敌意的敌人能不惹尽量不惹。

5-4 击退蟑螂

把妹要求

1. 把敌人打到墙上撞破墙壁 1 次
2. 无伤状态下挑衅 1 次
3. 进行三次强力反击
4. 击飞敌人让其贴在墙壁上 8 次

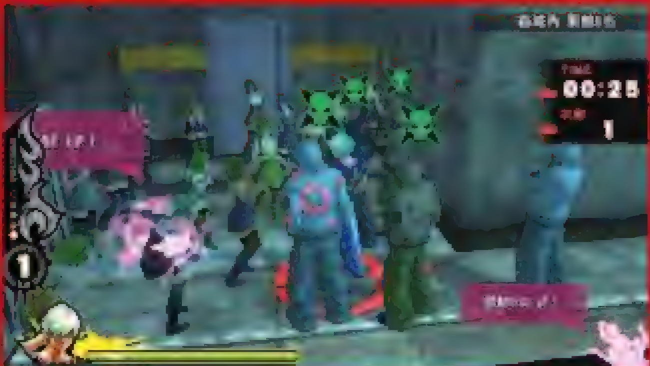
这一关剧情使用角色是白石凪，关卡一上来就是 BOSS 战，两个 BOSS 分别是小柳清也和小柳纯也。这一关两个 BOSS 会反击玩家的攻击，由于玩家只有 1 个人，千万不能跟他们硬抗。第一个要求是要打破有黑板的那边墙壁，第二个要求无伤挑衅一次，建议先用地上的灭火筒让两名 BOSS 眩晕之后，再对其进行挑衅。后面两批妹子都要打烂有黑板的墙壁之后才能见到。至于她们的要求都不难达成。

5-5 狩猎小混混的团体

把妹要求

1. 让敌人撞上霓虹灯 2 次
2. 旋转之后使用贯穿飞踢命中敌人 6 次
3. 发动 1 次 RISE UP
4. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 1 次
5. 在 60 秒内打倒 5 人
6. 在 30 秒内墙面奔跑之后飞踢命中敌人 8 次

比较简单的一关，一共有 3 个战点。注意找清楚妹子们的位置然后达成她们的要求即可。



5-6 醒醒吧白石！

把妹要求

1. 朝消防栓击飞敌人让其喷水 2 次
2. 让消防栓喷水把敌人冲上天 2 次
3. 发动 2 次 RISE UP
4. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 2 次
5. 用上道猛攻打倒 6 名敌人

这一关也是直接进入 BOSS 战，杂兵是能无限刷出来的，所以妹子们的要求除了第 5 个都非常好办。个人建议的顺序是先完成第 1、2 个，开场先别惹 BOSS，先完成第一组妹子的要求打烂了场地中央两个消防栓，然后到第二组妹子旁边，同样用重攻击之类的招式将敌人打到水柱那边就能完成。之后是第 4 组妹子的要求打飞两辆车。

剩下 3 和 5。敌人只要走到场地角落的位置就能拉出来，一次会出现 6 个左右。先拉一波敌人出来，然后在第 3 组妹子附近发动 RISE UP，之后去第五组妹子旁边打（即 BOSS 附近）。因为要拉敌人同时还要用上道猛攻击杀，所以 3 和 5 必须同时做，否则要求 5 可能没做完，RISE UP 次数就用完了。



6-1 欲望之塔

把妹要求

1. 打倒 5 名敌人
2. 对倒地的对手追击 3 次
3. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 3 次
4. 在 20 秒内用飞弹上勾拳将敌人打上直升机 1 次
5. 用上道猛攻打倒 2 名敌人
6. 用上道猛攻痛殴敌人 77 次
7. 在 60 秒内用摔掷的方式打倒 2 名敌人

第一个战点建议按照 2、3、1 的顺序完成妹子们的要求，第二个战点先到地图中央完成 4，之后完成 7。最后再解决 5 个 6。因为 5 和 6 要求都是上道猛攻，所以 RISE UP 建议全部留到这里用。第 6 项用上道猛攻打 77hit 是累计的，并不要求一次道上猛攻之内按 77 下。

TIPS 在有高低差的地方普通攻击会自动变成“高低差攻击”，这种攻击虽然可以让敌人倒地，但是不利于输出，所以除非是要完成妹子们的要求否则尽量避免使用。

6-2 醉醺醺大叔的自言自语

把妹要求

1. 在附近的柱子发动撞柱攻击 5 次
2. 让敌人撞上路边的车让它们一起被击飞 2 次
3. 看准敌人的攻击回避 4 次
4. 见过敌人击飞，让其贴在墙壁上 4 次
5. 旋转之后使用贯穿飞踢命中敌人 3 次

这个场地跟之前 4-6 是一样的，妹子们分布在场地周围，不过中间都停着车，没有车过来。BOSS 一开始就在场内，而场地内的杂兵是无限出的，可以先打杂兵将所有妹子的要求先完成了再打 BOSS。妹子们的要求难度都不高。其中第一组妹子的要求是在柱子旁边发动特殊攻击动作，而能发动这种攻击的柱子是妹子后面场地边沿的小柱子，不是大柱子。BOSS 会发动 RISE UP，之后战斗力会比之前强一些，而且会回避和反击，所以要小心。而且还要随时注意场地内其他杂兵的动作，看到他们准备攻击的时候要及时按 L 键回避掉。

6-3 枫华之泪

把妹要求

1. 用摔掷方式打倒 3 名敌人
2. 无伤对敌人做出 1 次挑衅
3. 在 50 秒内将敌人打飞使其贴到墙上 5 次
4. 用强力的风压掀起裙子 5 次
5. 将敌人打飞使其贴到墙上 5 次
6. 发动 5 次反击攻击
7. 空手打倒 5 名敌人
8. 空手攻击 15 次

这一关剧情角色是上一关的 BOSS 金丸广志，第一个战点先完成第 3 组妹子的要求，大叔的重攻击动作吹飞效果非常好，50 秒是十分充足的。3 完成之后甩开敌人马上跑去第二组妹子的位置使用挑衅，一般敌人都还来不及跟上来，就算跟上了也不会马上攻击。最后回到第一组妹子的位置完成她们的要求，然后清掉敌人即可。

第二个战点有 5 个要求之多，但内容都不难，不过大叔的攻击力比较高，反而要小心还没全部完成杂兵就死光了了。需要发动 RISE UP 的时候可以在第 4 组妹子的位置用，这样可以顺便掀她们裙子。要求 5 用要求 3 的方法就行了。要求 7 和要求 8 的位置很近，个人建议先完成要求 7，因为 8 对剩余敌人数量没要求。

两个战点打完之后这一关还没完，继续按照箭头提示坐升降机到顶楼才能过关。



6-4 与亡友的誓言

把妹要求

1. 无伤状态下以空手攻击 20 次
2. 在 30 秒内反击敌人 1 次
3. 无伤状态下用上道猛攻攻击 20 下
4. 无伤使出墙面奔跑之后，飞踢敌人命中 5 次
5. 发动 2 次 RISE UP

这一关剧情使用角色是九条骸，跟金丸广志单挑，金丸广志的实力比之前的敌人都要强一些，主要是因为进攻和反击更加积极，对付他的方法也比较简单，发动 RISE UP 之后压制，如果他回避的话我方也回避并且拉开距离，然后重新进攻即可。这一关有 3 个要求都要无伤完成的，虽然不难但还是不能大意。推荐先完成无伤里最简单的要求 4，然后到第五组妹子那里发动 RISE UP，再去完成要求 1 和 3，因为 RISE UP 攻击速度更快，对完成要求 1 也有很大帮助。剩下的 30 秒内反击 1 次要求无伤，可以放最后轻松达成。

6-5 乱麻的心意

把妹要求

1. 打倒 4 名敌人
2. 打倒 4 名敌人
3. 打倒 4 名敌人
4. 打倒 4 名敌人
5. 打倒 4 名敌人
6. 打倒 4 名敌人
7. 打倒 4 名敌人
8. 打倒 4 名敌人
9. 打倒 4 名敌人
10. 打倒 4 名敌人

比较无脑的一关，妹子们的要求有 10 个但是全都只要打倒 4 名敌人即可。这一关有两个战点，每个战点有 5 组妹子。惟一要注意的地方就是控制敌人的数量，特别是第二个战点一共只有 21 个敌人，而达成 5 组妹子的要求一共要 20 个，换言之一定要将这 21 个敌人平均分到 5 组妹子面前打倒，不能多也不能少。

6-6 把妹的巅峰

把妹要求

1. 墙面奔跑之后飞踢命中敌人 5 次
2. 将敌人击飞使其贴墙上 3 次
3. 对敌人进行 5 次反击
4. 倒地追击 6 下
5. 10 秒内发动 1 次 RISE UP

剧情里是 2 对 2，但实际根本就是 2 对 1 啊！妹子们的要求一共有 5 项，但是几乎没有会失败的项目（除非你磨蹭 10 秒不开 RISE UP）。开场之后建议先完成 5，发动 RISE UP 之后先全力击破金丸广志，个人认为他的干扰（特别是投技）比九条骸更恶心。所以 RISE UP 之后先用上道猛攻之类的招式快速击倒他。当然打他的时候要留意九条的动向，看到有什么动静就按 L 键回避并反击。

妹子们的要求 1 在两人在场的情况下能更快完成，其他的要求可以在打倒了金丸广志，剩下九条骸一个人的时候再慢慢解决。



最终章 与最佳好友的最后一战

把妹要求

1. 将敌人击飞贴在墙壁上 5 次
2. 发动 RISE UP 2 次
3. 60 秒内用上道猛攻殴打敌人 30hit
4. 30 秒内击飞敌人 3 次
5. 120 秒内反击敌人 3 次

最终战斗就是跟一直打到现在的好兄弟樱井道琉的友情对决。场地依然是跟九条骸对决的地方，而且同样有 5 组妹子，妹子们的要求都是限时的，但基本上没有要求无伤，所以相对来说很好完成。惟一比较紧迫的是 30 秒内击飞敌人 3 次，这个建议用奔跑一段小距离接重攻击，可以轻松达成。



奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	We are UPPERS	获得所有奖杯
铜杯	最初的一击	打倒1名喽
铜杯	旋风转轮	触发小裤裤转轮
铜杯	微风轻吹	掀开商店街妹子的裙子
铜杯	首次搭讪	获得1封情书
铜杯	号码获得者	收集30种情书
铜杯	初体验	在欣赏女孩画面让1名女孩进入恍惚状态
铜杯	年轻气盛	发动RISE UP
铜杯	冲动年轻人	成功使出上道猛攻
铜杯	变成星星吧	在第一章的头目战使出终结重击
铜杯	爱照顾人的邻家女高生	完成第1章
铜杯	危险姐	完成第2章
铜杯	苦命美少女	完成第3章
铜杯	模特儿兼格斗少女	完成第3章外传
铜杯	赌城的奇迹美女	完成第4章
铜杯	可靠的地方时尚领袖	完成第5章
铜杯	能干的秘书	完成第6章
铜杯	正统派美少女系学生会长	完成最终章
铜杯	佳评如潮	使情绪量表达到MAX（LV5）
铜杯	友情的力量	使出友情上道猛攻
铜杯	初学者的运气	凑到小裤裤转轮的牌型
银杯	初恋	观看任何1位妹子的所有奖励事件
银杯	高明搭讪师	收集50种情书
银杯	人人为我	解锁所有可游玩角色
银杯	如小刀般锐利的男人	打倒所有游荡的头目
银杯	主题乐园	触发所有地图机关
银杯	单独大暴动	以上道猛攻让头目的HP归零
银杯	最强组合	以友情上道猛攻让头目的HP归零
银杯	多情男子	观看4位妹子的所有奖励事件
银杯	猪鹿蝶	凑得小裤裤牌型【猪鹿蝶】
银杯	来自世界各国的问候	凑得小裤裤牌型【万国博览会】
金杯	后宫之王	观看所有妹子的所有奖励事件
金杯	永远的欲望	收集100种情书
金杯	传说赌徒	凑得小裤裤转轮的所有牌型
金杯	无敌男人	无伤完成最终章
金杯	玩家模范	触动所有地图机关、特殊动作10000次以上



微风轻吹

这个奖杯只要在商店街，靠近妹子之后左右划屏幕，又或者L键＋右摇杆即可起风吹起他们的裙子。

永远的欲望&传说赌徒

本作最难的两个奖杯，因为都是看脸的。情书是你在关卡中达成了妹子们的要求之后有一定几率给，她给不给你完全看脸。所有关卡，包括主线、支线、组队战、生存战，以及妹子好感度满了触发的特殊任务，所有关卡所有妹子的任务都完成才能完成。

至于小裤裤转轮的所有牌型同样是看RP的，推荐用攻击力较低的角色比如妮可，然后刷高情绪槽之后用重攻击殴打敌人刷。每一章会出现的小裤裤牌型似乎还是有限定的，所以不能总是在同一关里刷。至于什么时候能刷完……同样是看脸。



后宫之王

这个需要让所有妹子的好感度提升到MAX，提升好感度的方法是带妹子出去打架，上升到50%和99%的时候都会发生一次奖励事件，其中第二次会开启一个关卡。打完之后就能让好感度达到100%，全部妹子的好感度满了之后就能解锁奖杯。

玩家模范

标准的刷子奖杯，建议完成了那些看脸的奖杯之后再做——因为脸不好说不定这个解锁了上面那些要运气的奖杯都还没完成。特殊动作包括转柱子攻击、野蛮怪力、跨栏攻击，墙面奔跑攻击也算的。所以平时攻略关卡的时候要尽量做这些动作。而且这个次数是算命中敌人的次数而不是使用次数。所以一定要拉敌人，最好找一些敌人比较多或者杂兵无限刷而且又柱子的关卡去刷。





攻略透解 GUIDE THROUGH

文 三日月
美编 心の永恒

本作给玩家讲述了小女孩玛丽安为寻找父亲孤身驾驶着自制潜水艇潜入深海的故事。Insomniac Games 出色的美术风格和动听的音乐让本作的头30分钟给玩家带来了耳目一新的感觉。然后沉闷且简单的战斗以及过短的流程却让本作扣分不少，一些系统上的不人性化、恶性BUG的存在以及过短的流程也让本作的潜力没有得以全部的发挥。但即便如此，在即将硝烟弥漫的9月前，本作依然是个能让人静下心来慢慢游玩的一款佳作。

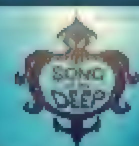
本文对应版本：1.01　通关所需时间：5小时

深海之歌	Insomniac Games	动作冒险
多机种 Song of the Deep		美版
2016年7月12日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS4/XOne：14.99美元		

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	瞬间加速
X键	□键	使用钩子
Y键	△键	开启/关闭探照灯
B键	○键	使用声呐
LB键	L1键	离开潜水艇/返回潜水艇（长按）
LT键	L2键	切换鱼雷
RT键	R2键	射击鱼雷
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	切换鱼雷
Menu键	触控板	呼出地图
VIEW键	OPTIONS键	呼出系统菜单

© 2016 Insomniac Games, Inc.

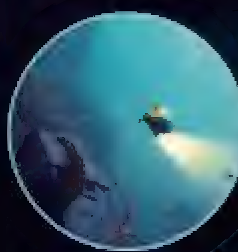


标记



【1】HP，扣到0就游戏结束，在购买相应升级后可以在一段时间不受伤害后自动回复。

【2】TYNE，使用鱼雷、声呐都会消耗，会自动回复，购买相关升级后回复间隔会缩短。



小潜艇大作用！

本作的女主角玛莉安（Merryn）虽然年纪轻轻但已经是个天才。她为了去寻找失踪的父亲，自己造了一个潜艇出来不说，这个潜艇不光能潜入深海无视水压，还能在海底进行升级，对各种来历不明的装备使用和装上潜水艇也是毫无压力。下面就让我们来看看这个小潜艇上能装上的装备有哪些吧。



磁力铁钩 [Magnetic Claw]

这个装备是玩家在游戏中获得的第一个装备，也是用处最多的装备。无论是钩住物体、打开宝箱，还是攻击敌人它都能——胜任。由于使用铁钩攻击并不会消耗 TYNE 槽，因此在购买了后期的升级后会变得更加实用。值得一提的是，利用钩住的物体扔向敌人能造成比单纯用铁钩攻击更大的伤害。

另外值得注意的是，本作的升级除了其他升级部分外所有升级都是购买了前一个升级后才能购买下一个升级。另外，由于时间关系，一些只能通过探索地图来获得的升级功能（例如铁钩的蓄力攻击）将不会在下表中列出，敬请原谅。

升级名称	价格	作用
Concussive Claw	60	提高铁钩的伤害
Claw Extension	250	提高铁钩的射程
Alloy Claw	500	进一步提高铁钩的伤害
Tyne Extractor	800	提高铁钩杀死敌人后掉落TYNE的几率
Lightning Claw	2000	增加闪电伤害并使铁钩变成范围攻击



瞬间加速 [Boost Jet]

正如字面意思，这个装备的功能就是瞬间加速。相比其他升级，这个升级更加重要，因为它不光能增强潜艇的移动速度，还能帮助潜水艇穿过一些水流地形，在一些对速度有要求的谜题也能发挥巨大的作用。

升级名称	价格	作用
Boost Turbine	150	增长加速的持续时间
Double Turbine	400	进一步增长加速的持续时间
Tail Cooler	600	减少加速后的冷却时间



鱼雷 [Tyne Torpedo]

最普通的鱼雷，在探索方面除了破坏薄的石墙外毫无作用。但在攻击力方面倒是令人满意，较高的发射频率配合本作自带辅助瞄准的射击系统可以对敌人造成巨大的伤害。

升级名称	价格	作用
Torpedo Trap	250	发射鱼雷后能用铁钩将其抓住并作为防身武器使用（类似于流星锤一样的效果）
Seawater Coolant	500	提高发射频率
Helix Torpedo	1200	一次发射两发鱼雷，但消耗不变



炸弹 [Magma Bomb]

从游戏的分类来说，它本质上其实是火属性的鱼雷，在探索中除了可以击破冰属性的墙壁外，发射后的炸弹还会像“口香糖”一样“粘在”物体上，此时玩家可以利用钩子把它钩住，借此可以拉倒一些正常情况下“无从下钩”的物体，例如雕像。

升级名称	价格	作用
Volcano Shield	150	发射炸弹后能用铁钩将其抓住并作为防身武器使用
Heat Repair	500	提高炸弹杀死敌人后掉落回复HP道具的几率
Magma Bomblets	1200	炸弹变成子母弹，增加爆炸所波及到的范围



冰弹 [Ice Shot]

冰属性的鱼雷，在探索中可以击破火属性的墙壁，但需要攻击两次才能破坏（一发冷却，再一发破坏墙壁）。攻击敌人后能对敌人造成行动减缓的效果，无论是时间还是范围都令人满意。

升级名称	价格	作用
Ice Shield	150	发射冰弹后能用铁钩将其抓住并作为防身武器使用
Nitrogen Infuser	500	提高冰冻效果以及范围
Ice Mines	1200	冰弹爆炸后会留下冰晶，接触到冰晶的敌人会被冷冻以及受到伤害



声呐 [Sonar Blast]

主要用来探索的装备，除了在流程中使用之外，它还可以用来探索一些隐藏道路或者隐藏宝箱。在后期玩家如果想搜刮地图的话请尽快地购买声呐的前两个升级。

升级名称	价格	作用
High Speed Sonar	150	缩短声呐的使用间隔
Energy Dampening	400	减少发动声呐所需的TYNE
Missile Defense	1000	声呐可以破坏敌对潜艇所发射的鱼雷



其他升级

这个类别的升级大多是一些增益效果，例如增强自动回复TYNE的效果，价格偏贵但都很实用，有余钱的时候不妨考虑购买一两个以减轻后期战斗难度渐变大的压力。

升级名称	价格	作用
Magnetic Collector	400	增加自动获得物品的范围
Tyne Recycler	700	增加TYNE所能自动回复的最大值
Repair Bay	1000	每一个HP回复道具能回复更多的HP
Tyne Charger	1200	增加TYNE自动回复的间隔



TIPS | 本作的部分收集还需要一些技巧，除了解谜之外，宝箱也有不同的开启方式。最简单的用钩子拉开盖子就行，上下颠倒的则需要先用冰弹将其冻结后再开启，而锁上的宝箱则需要拖一个炸弹或者大块岩石来砸开它。



海底寻父大冒险

 Glowkelp Forest

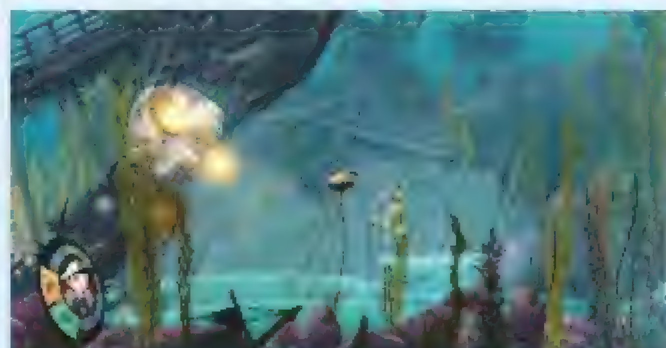
1. 游戏开始后顺着地图的显示一路前进即可，来到目的地后发现左侧的门无法打开，只能从右边继续前进。

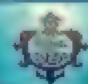
2. 利用水流停止的时机前进，遇到海马后沿着水流往下前进就能获得“Magnetic Claw”。这个钩子的功能很强，在之后的流程中会起到很大的作用。

3. 利用钩子打开前面的门后，之后的木质障碍可以用钩子直接攻击来破坏。此处玩家会第一次遇到敌人，初期的建议是利用钩子钩住物体后往敌人身上扔。虽然直接用钩子攻击也可以，但初期的钩子无论是射程还是攻击力都相当堪忧，并不推荐使用。

4. 接下来玩家需要使用炸弹炸开墙壁，必须注意的是，炸弹一旦被钩子拿起来就会进入倒计时，一段时间后炸弹就会爆炸，因此炸开墙壁时的行动要迅速一点。

5. 游戏的第一场BOSS战十分简单，玩家只需要接住BOSS扔出来的炸弹然后扔回去就能对其造成伤害，重复三次后就能结束战斗。



 Undying Caves

1. 来到新场景后一路往下前进即可，中途玩家还需要用钩子来钩住石像的头部来重组雕像以打开石门。这种谜题之后玩家还会遇到多次，但解谜的方法都是一样的，以后见到缺头缺身的雕像就可以出发去找部位了，有时候玩家还需要从其他雕像“借”个部位来重组雕像。



2. 不久玩家就会遇到本作的商店“寄居蟹”，玩家可以在它身上通过花费金钱来升级潜水艇现有的装备。



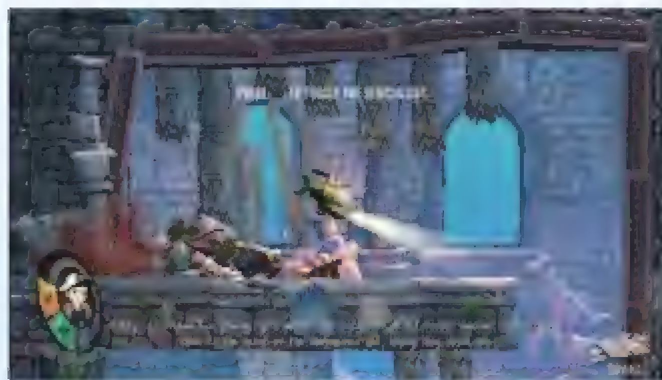
3. 整顿过后就可以往右上角前进了，同样的利用水流停止的时间前进，中途注意停到上方凹槽来躲开水流，在尽头能获得新装备“Boost Jet”。这个装备可以让玩家的潜水艇瞬间加速，这样就可以通过水流了。值得注意的是，这个装备的加速效果是随着距离而加强的，加速时间越长速度越来，在初期加速时间不长的时候玩家可以考虑“助跑”来增加冲刺的效果。

4. 在重组雕像的过程中，玩家可以按照系统所说的方法，在加速期间把雕像头部扔出即可让头部通过水流并完成重组。实际上玩家可以拉长距离冲刺直接穿越水流，这样还可以顺便把水流中的三个银币给拿到手。穿过石门后就能来到新场景：Merrow Ruins。

 Merrow Ruins

1. 由于缺乏穿越水母群的手段，玩家一开始只能往右边前进。在前进时小心下方大炮的攻击，在本作中玩家是不能调整视角，视角会随着玩家的位置改变而改变，玩家有时候会看不到位于地图下方的机关，小心不要被偷袭了。

2. 在见到商店后往右前进，这里玩家会遇到即死机关，看准时机利用瞬间加速冲过去，在尽头就能发现能驱逐水母群的新装备：Searchlights，按下Y键/△键就能打开探照灯。

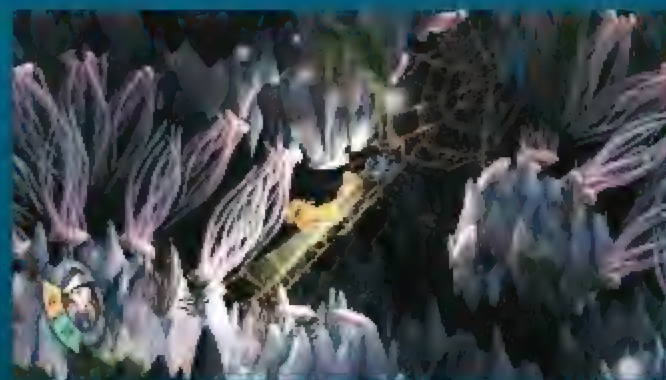


3. 返回该区域的起点，往下利用探照灯穿过水母群，之后就能来到新区域：Watcher's Hollow。

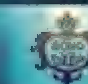
 Watcher's Hollow

1. 在Watcher's Hollow移动时需要保持万分小心，场景中有不少类似于水母的触手状生物，被它接触到的话会受到极大伤害，对初期的玩家来说一旦接触到的话很容易就会被秒杀。

2. 第一次来到这个场景时玩家要做的事情不多，一路往左方前进即可。中途玩家会遇到一种发光的友好生物，它们经过的地方触手会缩回去，跟着它们走就能通过一般情况下不能通过的触手群。



3. 用上述的方法通过触手群并拉下把手就可以开门继续前进了。值得注意的是，开门的时间是有限的，玩家得算好发光生物的移动轨迹和时间才能通过铁门。

 Skeleton Reef

1. 来到“The Maw”后先不要往下方前进，上面才是正确的路。玩家只要利用钩子钩住上方的铁锚，然后利用加速往上方前进，在效果消失之前钩住上方的铁锚，如此重复即可慢慢地来到“The Maw”的上层区域“Skeleton Reef”。



2. 在“Skeleton Reef”玩家会遇到很多水雷障碍，同样的碰到的话会受到巨大伤害。除了慢慢移动躲开水雷小心行动外，如果玩家购买了钩子的第二个升级（增加攻击范围）的话，玩家就可以在安全距离外直接把水雷引爆，从而一劳永逸地通过这里。



TIPS | 在游戏中玩家还会遇到河豚阻挡着你的去路，利用冰弹射击它可以使其扶起起，火属性炸弹则能让它沉没。

3. 在遇到不能使用钩子破坏的铁制障碍时，玩家需要拖一个水雷过来把它破坏掉。值得注意的是，水雷一旦碰到物体就会立即爆炸，因此在拖动时要小心不要因为惯性的原因使其撞在墙上。中途玩家还会遇到一个需要推动木桶压住开关开门的谜题，同样利用惯性把木桶弄下来即可。



4. 在场景的最上方玩家会遇到新敌人“Tremorclaw”，这种敌人的正面是无敌的，玩家需要等待其攻击后再攻击其背后才能对其造成伤害。在这里建议把来袭的敌人全部清理干净。

5. 清理完敌人后就可以往左方前进了，在这里玩家需要再一次推动木桶压住开关。不同的是由于是斜坡的关系，木桶并不能停留在开关上太久。建议把木桶稳住后立即利用加速，在门重新被关上之前穿过左上方的大门。之后便是熟悉的用水雷来炸门，同样的建议先把来袭的敌人清理干净再拖水雷。

6. 之后玩家会遭遇一场小 BOSS 战，不过战斗相当简单，拖动炸弹然后往 BOSS 身上扔即可，HP 低下的时候还可以回去存档点回血。BOSS 的攻击性很低，因此不用担心会被 BOSS 追击。BOSS 战胜利后就可以顺着地图指示继续前进了，重返 Watcher's Hollow，在这里玩家会遭遇本作真正意义上的第一场 BOSS 战。

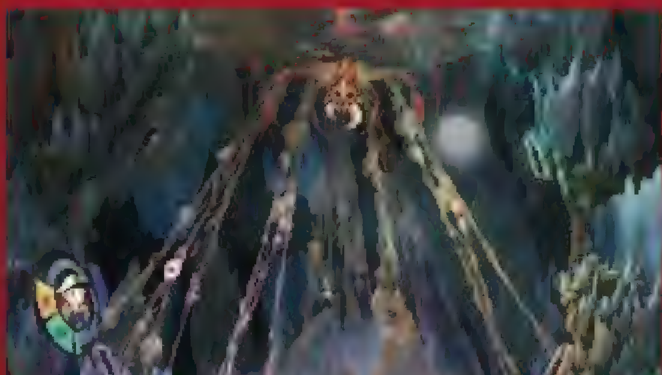


BOSS 战：*Watcher*

1. 大蜘蛛 Watcher 的战斗分为两个阶段，两个阶段的战斗的共同点是玩家在平时的周旋中不要靠近 BOSS，不然会被 BOSS 攻击到并会被蜘蛛丝缠住，被缠住后连点 X 键 / □键挣脱。

2. 第一阶段 BOSS 并不会主动攻击，它会时不时吐出一个蜘蛛丝球，击破丝球后 BOSS 会下来。此时趁机去把上方的蜘蛛网给钩住并扯下来，在扯下来的过程中建议使用加速，要不然时间很可能会来不及。随着扯下的蜘蛛网越来越多，BOSS 会释放出杂兵出来攻击玩家，优先把杂兵清理干净再处理 BOSS。

3. 第二阶段 BOSS 会主动攻击，并向玩家吐出毒液和丝球，前者需要躲开，后者可以用钩住钩住再把它扔向 BOSS。击中的话 BOSS 会陷入大硬直，接着就可以继续扯下蜘蛛网了。和第一阶段类似，随着扯下的蜘蛛网越来越多，BOSS 吐出的毒液也会越来越多，杂兵也会不断出现，依然是优先把杂兵清理干净再处理 BOSS。如此重复以上过程，把所有蜘蛛网扯下来后即可击败 BOSS。击败 BOSS 后把上方的大丝球打破后就能发生剧情，并获得新装备鱼雷“Tyne Torpedo”作为奖励。之后利用鱼雷把石壁破坏掉就可以继续前进了。





重返 Undying Caves

1. 重返 Undying Caves 后往地图上指示的方向前进，当来到打不开的石门后，往下继续深入，在右方会有一条路可以绕到石门后。在面对水流时依然可以采用利用加速前进并用钩子固定自己位置的方法慢慢前进。

2. 中途玩家会遇到一个小谜题，玩家需要先用钩子拉住开关再在门关上之前把雕像头部装在雕像上。时间是肯定不够玩家穿过门的，但是让雕像头过去的时间还是有的。建议尽量贴近门再把头像扔出，这样命中率会高一点。

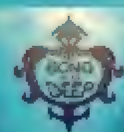
3. 继续往上前进的时候小心探照灯，被探照灯探测到的话会被鱼雷攻击，攻击威力基本是一击必杀。正如上文所说的一样，本作的视角存在问题，很多时候玩家会看不到位于屏幕末端的机关，因此前进时必须小心一点。

4. 在路的尽头能获得新装备，然后按下 LB 键 /L1 键就可以切换成人形形态了，在



这个形态下可以通过一些潜水艇通过不了的地形。人形形态依然可以使用钩子，但钩子并不能用来攻击，而此时的人形形态也是没有攻击手段的，应该尽量避开敌人行动。按住 LB 键 /L1 键一段时间可以“瞬移”回潜艇里。

5. 利用人形形态钩住雕像头部再游到石门外重组雕像，之后就可以继续前进了。接下来玩家需要寻找三个“零件”(Resonance orb) 来打开通往“Deep Light”的大门。三个石头的获得顺序不分先后，玩家可以按照自己喜好进行攻略。



零件一（位于 Watcher's Hollow）

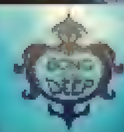
1. 离玩家最近的零件位于地图左方的 Watcher's Hollow，要点和第一次探索时是类似的，躲开触手小心前进。

2. 利用鱼雷轰开通往上方的道路后就可以继续往上前进了。在边缘布满触手的场景中，玩家需要利用钩子固定自己的位置再慢慢前进。



3. 在之后的流程中，玩家还需要像之前那样利用发光生物掩护自己穿过触手群，在利用潜艇钩子拉住开关后按下 LB 键 /L1 键切换成人形形态，获得雕像头部并打开门就可以继续前进了。中途还可以获得新装备“Magma Bomb”，之后就可以破坏砖块状的障碍物。

4. 在遇到需要重组两个雕像才能继续前进的谜题处，玩家需要先用一个头部重组右上方的雕像获得另一个雕像头部，取出后重组第一个雕像。之后再把右上方的雕像头部再次“循环利用”并重组第二个雕像。门打开后就能找到第一个零件。



零件二（位于 Merrow Ruins）

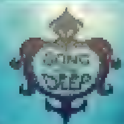
1. 第二个零件位于地图左下方的 Merrow Ruins，值得一提的是，第二个零件和第三个零件实际上隔得很近。

2. 要想前往这两个零件的所在地，玩家首先得穿过一条长廊，注意中途的机关。一般难度或以上难度中招的话可是会被一击必杀的。另外由于在长廊尽头玩家需要切换成人形形态继续前进，因此建议先把敌人清空再继续前进。



3. 继续前进后往上游就能找到雕像的身体，之后由下至上把雕像还原为“尾巴一身体一头部”即可重组雕像。

4. 往右前进，在这里玩家需要先以人形形态在左方获得雕像头部，然后沿着狭窄的通道到达上方重组雕像打开铁门。打开铁门后把尾巴取出，再按照顺序在发光的台上重组雕像即可，头部可以从之前的雕像那里“回收再用”。在下面的房间中玩家还需要用鱼雷破坏顶层的石壁从而让光线透下来。之后切换成人形形态就可以获得第二个零件。



零件三（位于 Undying Caves）

1. 取得第二个零件往上前进，在右方能找到一条小小的通道，用人形形态就能通过。

2. 接下来玩家需要穿越一个由水流组成的小型迷宫，说是迷宫其实随着水流前进即可。连点 A 键 / × 键可以在水流中固定自己的位置，利用这个就可以“逆流而上”从而省上一点时间。在迷宫的终点可以获得“Coral Knife”，这把小刀可以割开挡路的珊瑚礁，或者调整镜子，甚至可以直接充当一个光线的折射器，更重要的是，人形形态可以用它作为武器使用，威力甚至比潜水艇的钩子还要高一点。



3. 之后的谜题依然是老一套的重组雕像，玩家还会遇到初级版本的光线折射谜题，可以趁此机会熟悉一下。



4. 打开左侧的石门后利用潜水艇返回原处并用鱼雷破坏石壁后就可以获得第三个零件。



Deep Light

1. 利用传送口返回“The Maw”地区，一路往地图左下方走便能来到“Deep Light”。“Deep Light”是由几个连续的折射谜题组成，解法用文字表达比较困难，读者们还是直接看图吧。另外，这里的谜题有几个要点：1. 匕首也是可以充当折射器的一种，无需过度纠结于镜子的排列；2.（注意！）在第四个谜题的右上方有两个镜子，正常情况下两个镜子应该是平行的，然而在 1.01 版本下这两个镜子有一定几率会不平行，如果遇到不平行的话那么恭喜你，你卡关了。在现版本下惟一的解决方法就是重新开始游戏，别无他法。









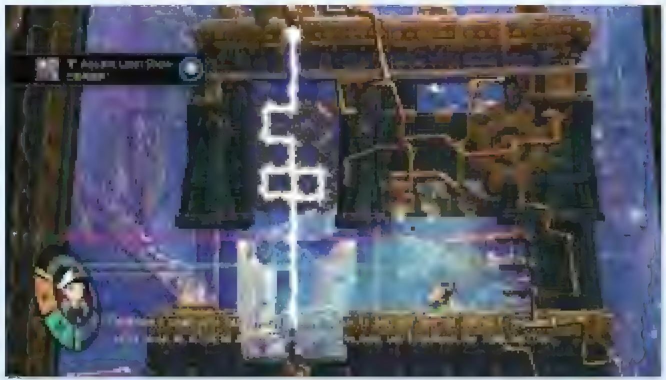












2. 在顶层利用钩子把新装备“声呐”扯下来就可以离开这里了，声呐的效果是显示附近被隐藏起来的通道或者道具，另外一个功能则是开门。现在我们终于可以打开位于“Merrow Ruins”右下方的大门前往“Forbidden City”了。



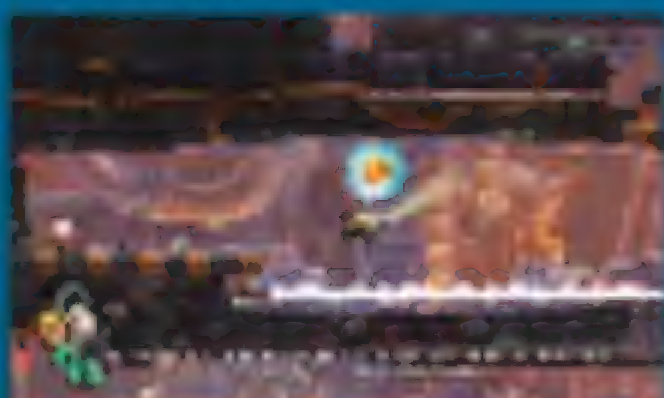
Forbidden City（前半部分）

1. 在 Forbidden City 前玩家会遇到之前在早期游戏遇到的小 BOSS 两个，鉴于玩家现在装备齐全，轻松拿下它们不在话下。值得一提的是，Forbidden City 区域内有不少强制战斗，而且颇有难度。鉴于玩家现在装备还是比较齐全的，可以考虑回到之前的场景搜刮金钱和升级道具以加强自己。

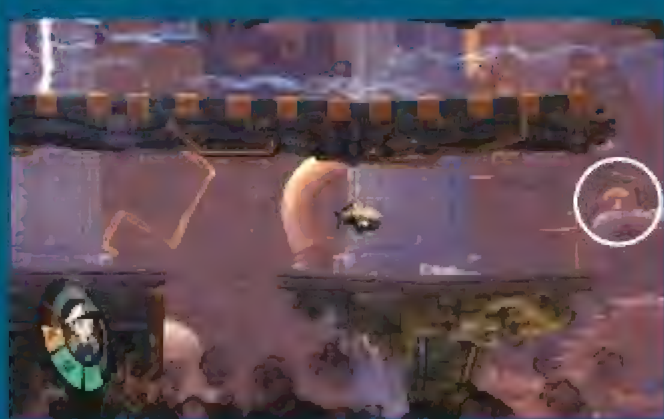
2.Forbidden City 初期的解谜主要用到的道具是刚才拿到的声呐。在场景中玩家会遇到不少黄色的金属球，利用声呐可以使其爆炸，另外场景中的一些机关，诸如粗大电流也会让其爆炸。爆炸除了可以破坏障碍物之外，还可以触发开关。声呐的另一个作用是帮助玩家通过被黑烟笼罩的区域，利用声呐可以判断玩家附近的地形、开关或者是可使用道具（例如雕像头部）。



[illegible]



[illegible]可以参考下图。之后的三处电流可以利用拆开雕像位置来作为阻碍物挡住电流。





5. 在需要玩家拉动两个开关打开通路的场景中，玩家需要先消灭所有敌人，然后拉动场景左方的把手来打开大门并释放出敌人。接着只要引诱敌人撞开下方和右方的障碍物后即可通过这里。



Forbidden City

1. [illegible]增添了诸[illegible]是一样的，[illegible]然后利用[illegible]了潜水艇[illegible]

2. [illegible]家依然需[illegible]障碍，对[illegible]考下图的[illegible]



3. [illegible]央的沉船[illegible]将会来到[illegible]"The Architect"。

The Architect

1. 新场景虽然看起来很复杂，但解谜的难度都不高，都是按部就班。最终目的是把红色龟壳的机械乌龟引到开关处（蓝色玻璃半球状）。



2. 通过障碍的方法主要有几个，攻击机械乌龟（非红色龟壳）可以停止激光运作，而攻击机械乌龟后就能利用钩子拉动乌龟，压住指定颜色的开关也可以使激光停止运作。值得一提的是，潜水艇本身也可以压住机关，因此在解谜过程中大部分时候都会以人形形态行动。

3. 每完成一次谜题场景结构就会发生一次变化。在第三次变化后，玩家需要利用匕首来折射光线到红壳乌龟身上让其逃跑。重复几次后就能获得"Super Sonar"，之后就可以破坏绿色墙壁了。利用超级声纳破坏最后一个开关就可以离开这里。

Seagarden

1. 在失去潜水艇后，玩家需要以人形形态行动一段时间，不过由于这个场景也没什么致命的机关，因此并没什么需要注意的。

2. 在这里玩家会再一次遇到触手群和发光生物。在这里玩家需要利用钩子钩住一个光球（常见于海草丛中），然后利用光球引导发光生物掩护自己穿越触手群。



3. 取回自己的潜水艇后，玩家需要去三个地点取回机械水母的零件。其中位于上方的两个都相当容易获得，对于现在装备齐全的玩家来说已经不是什么难点。难点主要集中在位于地图最下方：Bones Vaults 的那个零件。

Bones Vaults

1. 在穿过黑暗的海沟时，千万不要打开探照灯，这样会引来红色乌贼，这种敌人可是会对玩家一击必杀的，而且玩家无法击败它。正确的方法是利用声纳探测地形再慢慢前进，好在地形并不复杂，小心躲开声纳显示为红色的敌人即可。



2. 在来到最底层后，存档后就可以往左下方前进了。在入口处别忘了把开关打开让电通起来。

3. 在最深处获得零件后就要开始逃亡了。这里的难点主要集中在红色乌贼实际上的攻击距离比看起来长，它们会把玩家"吸住"。因此玩家除了要背板逃得越快越好之外，还需要学会在适当的时机发动瞬间加速。



4. 如果玩家之前把加速能力的相关升级全部购买的话，这里的逃亡会相对轻松一点。由于时间的紧迫性，实际上在逃亡过程中玩家顶多只能加速两次（加速本身也需要冷却时间）。其中一次加速推荐在击破三个墙壁后（分别使用冰、火、冰三种鱼雷破坏）使用，因为玩家一旦从墙壁处出来便会立即出现追

兵。而另一次的使用时机可以根据实际情况选择。实话实说，本作的难度并不高，然而这部分流程堪称本作流程的最大难点，没有之一。

Caverns of Madness

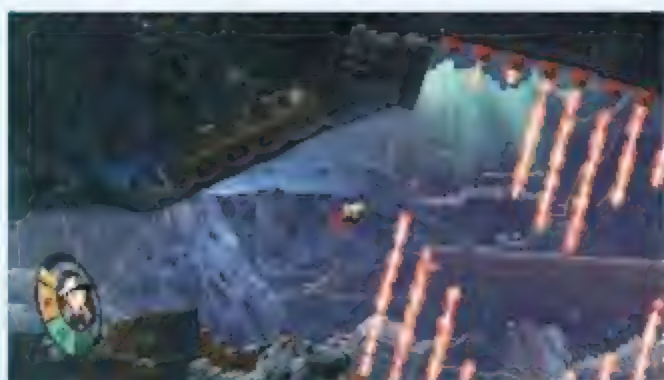
1. 流程进行到这里，已经没有什么解谜的部分了。玩家可以趁这个机会再次对地图的每个角落进行地毯式搜索，把潜水艇的升级都拿到手或者购买到。

2. 重返 Forbidden City 后迎接玩家的是数场恶战，对付的敌人都是之前出现过的各种杂兵，尽情地大干一场吧。

3. 最后一次对付机械头像的方法和之前是一样的，玩家的所有武器都不能对其造成伤害，只能通过利用钩子钩住其扔出的炸弹再将其扔回去才能对其造成伤害。由于这次它装备有声呐可以反射炸弹的缘故，尽量选择在其声呐刚刚使用完的时候再投掷炸弹。

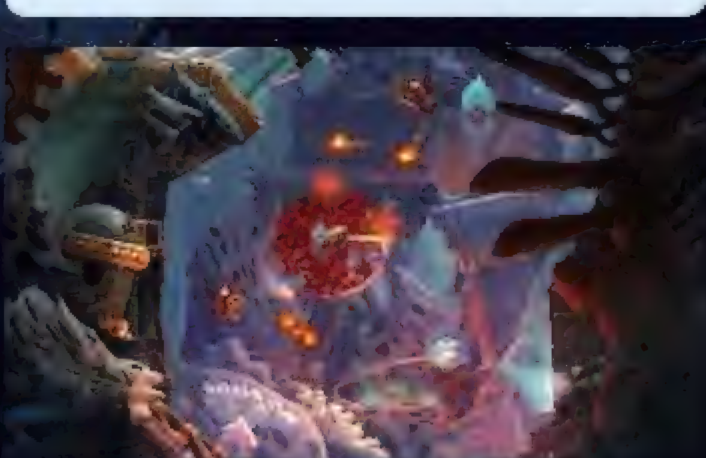


4. 当来到 Caverns of Madness 后，玩家会遇到激光群，不过也是看起来吓人而已，看准空隙通过即可。



5. 往下的道路被激光封死后，玩家需要在左右两边机关找到机械乌龟，攻击它就可以让激光停下。其中并没有解谜的部分，看准激光的轨道前进吧。

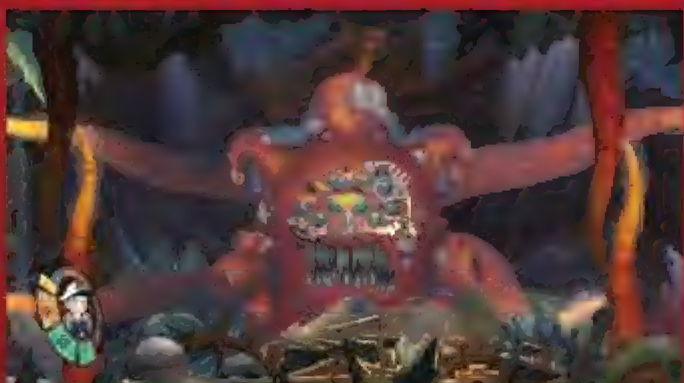
6. 在遇到传送点时就意味着玩家差不多到达目的地了，准备好后就可以迎接本作的最终 BOSS 战了。必须注意的是，本作并没有二周目要素，但在通关后还是可以继续探索海域的，因此不必担心会错过成就 / 奖杯的获得。



BOSS 战：*Rimorosa*

虽然看起来相当孔武有力，但实际上这场 BOSS 战就是场杂兵战而已。BOSS 本身并不会对玩家发动攻击，取而代之的是不断出现的杂兵。只要杂兵的数量减少到一定程度，BOSS 便



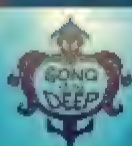


会靠近玩家，此时玩家就可以用钩子钩住 BOSS 的“面具”然后把它扯下来。扯下一部分后 BOSS 会再次“退居幕后”并召唤杂兵，之后重复这个过程就可以战胜 BOSS 并迎来本作的结局。



成就 / 奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
The Last Merrow	50/铜	剧情相关
Your Watch is Over	50/铜	剧情相关
Aquatic Laser Show	75/铜	剧情相关
Poor Turtles	100/铜	剧情相关
The Inner Sanctum	75/铜	剧情相关
Sea Saver	200/银	剧情相关
Feast for a Queen	100/银	喂食利维坦女王三次
Gearhead	200/金	购买全部升级
Merryn and Goliath	100/银	以人形形态杀死巨蟹
Rest in Pieces	50/银	向看守者献上花并致以你的敬意



难点成就 / 奖杯详解

Feast for a Queen

这个成就 / 奖杯的难点主要有两个：1. 女王在哪里？ 2. 她吃什么？要想找到利维坦女王，玩家必须先获得“Magma Bomb”，来到位于 Skeleton Reef 的左上角位置（详见下图）。玩家会遇到一个拦路的雕像，此时往它身上发射炸弹再用钩子就可以把雕像拉倒。女王食素，主要食物为“花”。花最常见的地方是 Skeleton Reef 和 Merrow Ruins，形状为一团泛着蓝光的圆形物体。喂她吃三次就可以获得这个成就 / 奖杯，玩家还能获得一个 Magma Bomb 的升级作为奖励。





Gearhead

此处指的“全部升级”仅限于商店的升级，只要全部购买就能获得这个成就 / 奖杯，全升级列表可以参考上文系统部分。

Merryn and Goliath

Goliath 指的是外表为巨蟹的敌人，这种敌人会在攻击后才会露出其背后的弱点。玩家必须要先获得“Coral Knife”才可以获得这个成就 / 奖杯。这种敌人出现的频率还是挺高的，Skeleton Reef 就能遇到这种敌人，建议调成最低难度挑战。

est in Pieces

拿上一朵花（关于找花的要点可以参考上文）去当初和 Watcher 进行的 BOSS 战的地点并放下花即可。





极限脱出 刻之困境	Spike Chunsoft	文字冒险
多机种 ZERO ESCAPE 刻のジレンマ		日版
2016年6月30日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PSV/3DS：5800日元		

《极限脱出 刻之困境》是“《极限脱出》系列”的第三部，也是完结之作。作为一款解谜游戏，本作中收录了 13 个密室，多变的玩法会令喜欢烧脑游戏的玩家们大呼过瘾。建议玩家们先自行试着解开谜题逃离密室，毕竟这也是游戏的乐趣所在嘛！

当然，深邃的剧情也是一大亮点，但如果玩家们没有接触过前两作的话可能会对本作的设定一头雾水。不过如果本作能让各位提起兴趣来把前两作也找出来玩一玩的话，也算是圆满完成使命了吧！

文 八重樱　美编 Juxi

通关时间：25小时　白金时间：25小时

系统介绍

决定游戏

本作中 9 位主角被划分为了 3 个团队，以各自的团队在指定区域行动，每次行动限时 90 分钟，经过 90 分钟后，角色手部的手环就会注入麻醉剂和记忆消除剂，由此角色们也就会忘记之前发生的事情。故而，本作的剧情是以“故事断片”的形式来展现的，玩家可以随意选择任意一个断片游玩，并不会对流程本身构成什么影响，但要完整理解剧情，仍需要按照正常时间线将故事重新梳理一遍才行。

FLOW & SWITCH

这两个选项可以视为时间线，“SWITCH”会显示断片的截图，而“FLOW”则会具体到所有环节。使用“FLOW”可以让玩家快速在复杂的分支中做出选择，同时享受到故事的各种展开。

“FLOW”有几种图标，“胶片”代表剧情对话，“天平”代表选择点（即“决定环节”），“逃生门”代表密室游戏、“骷髅”代表 GAME OVER 或 BAD END，“感叹号”代表有未观看的剧情，“问号”代表尚未解锁的剧情。



菜单界面

●FILE：已入手的各种文档。

●FLOW：第一个选项是重新开始断片，第二个选项是移动到其他断片，第三个选项是返回团队界面。

●MEMO：记笔记的地方，但不是很好用……

●SAVE：保存。

●LOG：查看过去的对话。

●OPTIONS：修改各种设定（包括字幕、是否要跳过未读对话、镜头移动、语音等）。

●STATUS：当前各个团队的生存情况。

常见问题

●流程卡关：打开“FLOW”查看是否存在“！”图标，如果有就跳到此处继续剧情；如果没有，就看看流程图上方一个拇指和三个骷髅的小图标是否全部点亮。

●忘记了关键密码怎么办：后期会用到的几个关键密码我已在流程攻略的后面标注了出来。

Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

流程攻略

序章

当 ZERO 让玩家选择硬币的颜色时，无论你选择红或蓝，都会指向脱出结局（CQD-END:1），解锁铜杯“终わりか始まり”。

存档后返回游戏界面，会看到出现了三组团队，接下来的故事就将以这三组团队各自的视角展开。

随便选择任意一组，目前只解锁了“表か里か”这个断片。选择天平的图标后重新回到故事中，这次选择另一个颜色，就会进入正式的故事本篇了。

处刑投票

这个环节每个团队都要经历，内容也都差不多，所以就集中在一起说明一下。

●首先是剧情后会出现三个选择肢，将三个选择肢全部查看一遍之后，继续剧情会出现“决定环节”。

●“决定环节”有两个选项：

按照纸条上所写的去投票→信任路线。

不按照纸条上所写的去投票→背叛路线。

“处刑投票”是流程中第一个重要分支点。根据各个团队投票结果的不同将会开启不同的路线，分别是：

1. 全部按照纸上所写的去投票（即 C TEAM 投 D TEAM，D TEAM 投 Q TEAM，Q TEAM 投 C TEAM），全体生存。

2.C TEAM 得 2 票被处决。

3.Q TEAM 得 2 票被处决。

4.D TEAM 得 2 票被处决。

5. 全员背叛（这个也是全体生存的结局）。

玩家首先要做的就是把三个团队的两个选项都选择一遍。之后查看“FLOW”，会在左侧看到一个拇指和三个骷髅的小图标，被点亮的就是已解锁的路线。通常来说，在玩家做出全部选择之后会点亮两个图标，之后重新做选择，将剩余的两个图标也点亮，这样才能解锁全部的故事断片。

C TEAM

食粮库

●调查放在货架上的纸箱可入手“丸型の部品”。

●调查货架下方的柜门，开启左边可入手“ゼラチン粉”，右边有一只被手铐铐住的左手臂，不过暂时还取不下来。

●在堆满纸箱的货架下方的柜门内可入手“ヨウ素液”。

●将“ヨウ素液”滴在装满土豆的纸箱中，土豆上会显示出“DUDLLR”的字样（此为英文上下左右的首字母缩写）。

●先调查玻璃柜左侧的门锁，输入“↓↑↓←→←→”，入手“青い人形”。人偶上面是一个立体拼图，完成后可入手“何かの型”。

●再调查玻璃柜右侧的门锁，输入“→←←↓↑↓”，入手“食粮库：人形の说明书”和“水の入った瓶”（此处是根据装土豆的纸箱中的文字提示得出）。

●打开物品栏，将“何かの型”和“水の入った瓶”组合到一起，然后再放入“ゼラチン粉”。

●将“丸型の部品”装到门口橘红色的冷温器上，然后将人形模具放入机器中，选择“冷やす”，可以获得凝固的“ゼリ－”。

●将“ゼリ－”放置在冷温器缺口上，调查下方的抽屉，入手“小さな键”。

●用钥匙开启货架下方右侧柜门中的手铐，会看到手心中写有“529”，但正确的读法应该是倒过来“625”。

●将“青い人形”放入冷温器中，选择“温める”，出现数字“1234”。

●再用钥匙开启玻璃门左侧的手铐，入手“右腕”。将“右腕”放入冷温器中，选择“温める”，右手就会张开。

●根据玻璃柜门上的提示，得出开门的暗号是“1234+625=1859”，再用“右腕”进行体征识别，即可完成脱出。

●剧情后的“决定环节”需要玩家输入凶手的名字：

1. アカネ→卡尔洛斯生存。

2. カルロス → GAME OVER。

娱乐室

●调查桌子上的扑克牌塔后，会出现一道公式。

●调查壁炉旁的盔甲入手“火かき棒”。

●调查门口附近的盔甲，入手“娱乐室：アルファベット表”。

●调查壁炉前的桌子，入手“娱乐室：チェスのル－ルブック”。

●调查吧台，可入手“木の小箱”和“マッチ”，右侧的酒柜上可入手“水の入った瓶”。

●用火柴点燃壁炉，将“木の小箱”投入其中，然后用“水の入った瓶”灭火，使用“火かき棒”调查灰烬可入手一枚“コイン”。

●装备上“火かき棒”调查地面上那个暗门，可入手“木槌”和一组数字。

●使用“木槌”敲击壁炉前桌子上的棋盘的“C”，可令棋盘展开，并入手“筒状の容器”。

●“筒状の容器”上有一组密码，根据棋盘上的数字提示以及文档“チェスのル－ルブック”，得出结论为“ROOK→BISHOP→QUEEN”。解开密码得到一枚“コイン”和文档“数字のメモ”。

●调查轮盘的桌面，会看到 4 个被圈起来的数字，对照之前入手的文档“数字のメモ”和“アルファベット表”，得出“SPIN”。

●在轮盘的密码上输入“SPIN”，可入手一枚“コイン”和“ル－レット盘”。

●将轮盘安放到老虎机上面的圆盘处，转动老虎机后可入手一把“パズルのピ－ス”。

●调查老虎机上闪动的红桃心，用刚入手的拼图碎片拼出完整的桃心图案，可入手一枚“コイン”和“トランプ型カレンダ－”。

●将“トランプ型カレンダ－”插入旁边的点唱机的插口中，然后可在地面上捡到“ダイス”。

●来到扑克牌的桌前。桌上的公式写着“A83-10QQ9+94Q58J =?”，根据“トランプ型カレンダ－”的提示将数字兑换成相应的月份，得出公式“JAM-ODDS+SADMAN=？”。

●JAM 就是棋盘旁的那瓶（100%），ODDS 在老虎机上有提示（35%），SADMAN 是酒柜上的那瓶红酒（570），不用考虑后面的符号，直接得出“100-35+570=635”。

●将入手的骰子装入扑克牌桌子右侧的缺口中，并显示为“635”，可入手一枚“コイン”。

●把全部 5 枚硬币都放入写有“5COINS”字样的机器上，按下按钮完成脱出。

●“决定环节”，点击画面即可。这里只会出现 2 种结果，一种全是 1，一种不全是 1。全是 1 的概率 1/3，最多 3 次可以解开 2 种结果。生还的话可解锁奖杯“いつか来る强运”。

医务室

●调查墙上的白大褂，入手“听诊器”。

●调查 CT 机可入手“バーコードリーダー”。

●调查办公桌入手“ルミノールスプレー”。

●调查床铺，入手“注射器”。

●将“ルミノールスプレー”喷到储物柜门上，会浮现出一组数字，这组数字就是各个柜门对应的密码。

●中央的柜子可入手“パズルキューブ”，右侧的柜子可入手“医务室：カード”。

●打开道具栏调查“パズルキューブ”，将其组合起来可入手“电子キー”。

●将“电子キー”插入 CT 机中，然后分别扫描卡尔洛斯、茜和淳平三人，可得到 3 张 CT 片。

●调查 CT 片后，使用“バーコードリーダー”从左往右划过条形码，打开下方抽屉，入手“インク”和“十字レンチ”。

●打开道具栏，将“インク”和“注射器”组合到一起。

●将墨水喷到壁画女性手中的蜡烛上，会出现 2 个蜡烛的图案，继续对着蜡烛喷，之后拉远视角就会看到画像的四个角被打上了“×”。

●使用“十字レンチ”将画像四角的螺丝拧下来，出现装有解毒剂的柜子。

●装备上听诊器后开启柜子密码，右转到 15，左转到 7，右转到 12。

●选择“解毒剂”的场合，这里的答案不是固定的，会出现 8 种结果，分别是：

1. 三人都无反应，选 A。
2. 只有卡尔洛斯有反应，选 E。
3. 只有淳平有反应，选 C。
4. 只有茜有反应，选 B。
5. 只有卡尔洛斯无反应，选 D。
6. 只有淳平无反应，选 F。
7. 只有茜无反应，选 G。
8. 三人均有反应，选 H。

做出正确选择，全员生存，解锁奖杯“决死の 2 进法”；做出错误选择 GAME OVER。

管理室

●调查门右侧墙壁上的海报，入手“サングラス”。

●调查配电盘可入手“管理室カード 2”。

●调查墙壁上的对讲机，入手“管理室カード 1”。

●调查监控右上角的屏幕，缩小画面后会看到一些横线，这里是在暗示左侧装置上 5 个旋钮的角度。

●按照提示转动装置上的旋钮，成功后从下方抽屉中获得“小型バッテリーのパーツ”和“管理室カード 3”。

●打开道具栏，将“サングラス”和“小型バッテリーのパーツ”组合到一起。

●调查眼镜会出现 A、B、C 三个选项：

A 模式：电路图。

B 模式：4 幅交替变换的墙纸。

C 模式：需要密码暂时打不开。

●接下来要根据眼镜的提示接好配电盘。但 A 选项提示的电路图并不是配电盘的接法，而是门口处海报的接法。由海报可得知“4 → Ⅴ、1 → Ⅱ、2 → Ⅲ、5 → Ⅰ、3 → Ⅳ”，按照这个顺序重新接好配电盘，监控左上角的视频画面会更新。

●根据左上角的监控，将红色装置转到 SE、蓝色装置转到 N，绿色装置转到 E，粉色装置转到 SW。成功后屋子中间出现一个黑色装置，同时监控右下角的画面更新。

●根据右下角的监控的提示，点亮左侧装置上的灯（第一排 1、3、4、6，第二排 2、3、5、6），从开启的柜门中入手“イヤホン付きのパーツ”和“管理室カード 4”。

●打开道具栏，将“サングラス”和“イヤホン付きのパーツ”组合到一起。然后重新观看 B 模式，会得到一个声音提示。

●调查监控左下角的画面，输入→↓←↓，点击抓取，监控的四周会出现字母。

●将字母对照“管理室カード 1 ~ 4”，按照数字顺序可得到 14 个字母的密码“BETESTEDBYFIRE”。

●调查眼镜选择 C 模式，输入密码“BETESTEDBYFIRE”，观看影像，获得信息：绿色装置转到 N、红色装置转到 EN、蓝色装置转到 W、粉色装置转到 S、黑色装置转到 WN。

●将电源接到新出现的台子上。

●“决定环节”，先从 1 ~ 10 号中随便选一个，之后会出现第 2 个选项。依旧选最初的那个箱子的话，GAME OVER，解锁奖杯“现实が直视と反する时”。重新选择时还是选最初的箱子，这次里面没有面罩，直接 GAME OVER。

除尘室

●“决定环节”，静候 10 秒不点击画面，全员生存。点击画面的话，会出现新的断片，其余两队全部被杀死。输入 X PASS“SELF、RIP、LAKE、BIRD、TWIN、OLD”后，茜和淳平逃离。

原子炉制御室

●在地面上可以捡到“マッチ”。

●上红下黄的装置是瓦斯开关，调查上面的扳手，将其转向横向。

●沿着瓦斯开关的管道往右走，会看到一个位置较低的黄色机关，转动它。

●这个黄色机关右侧是一个瓦斯炉，用火柴点燃它之后可以融化半边房间的冰。

●然后沿着瓦斯开关的管道往左走，会看到一个位置较高的黄色机关，转动它。

●调查瓦斯开关左侧的发电机，圆盘上方有个横向开关，点击后就会有电。

●先让发电机的旋钮指向上，跟着管道走会看到红色柜子的灯已经亮起。柜门处旋钮横向时可入手“铸型”。竖向时，下方柜子内是个立体拼图，解开后可以入手 2 个“洗面台の栓”。

●然后将发电机的旋钮扭向横向，跟随管道走看到另一个红色柜子的灯已经亮起。柜子上层可入手“冷冻消火器”，下层入手“スズの块”。

●将“铸型”和“スズの块”放入另一台未启动的瓦斯炉的抽匣处，然后用“マッチ”点火，下方门内可入手“键”。

●将排水渠处的两个石板放回原位。

●打开蓝色柱子上的水栓。将“洗面台の栓”分别塞进两个洗手池中，开启水龙头，让水充满排水渠。

●点击排水渠上方的黄色装置，激活操作台。

●将钥匙插入操作台右侧的装置上，并拉下扳手。屏幕上出现一道解谜。摆放位置如下图所示。

●然后调查左侧的操作台，这里同样有一个解谜，要求是让各个颜色的光线反射到对应的位置上。参考位置如下图所示。



●警报响起，装备上“冷冻消火器”冻住流动中的水渠。

●“决定环节”，首先选择“协力”，GAME OVER；再选择“里切り”，GAME OVER；之后才能选择第 3 个选项。这条路线将解锁奖杯“助かるために命を舍てて”。



Q TEAM

书斋

●调查书桌的柜子，入手"人型のマ－クの键"。

●用"人型のマ－クの键"开启对应图案的保险柜，入手"パ－ツD"、"星のマ－クの键"、"大型自动拳铳"、"书斋：鸟人间のマ－クのカ－ド"。

●用"星のマ－クの键"开启书桌后面的保险柜，入手"パ－ツC"、"书斋：月のマ－クのカ－ド"、"书斋：メモ1"。

●上2楼，地面上可捡到"书斋：ダッタン人形の秘密1"，得知右手放在胸前代表肯定，蹲下代表否定。

●根据"月のマ－クのカ－ド"的提示，在2楼的保险柜上输入"NIL"，再点击"OPEN"，入手"パ－ツE"、"クロスボウ"、"书斋：太阳のマ－クのカ－ド"。

●返回1楼，调查壁炉左边有太阳标识的保险库，根据上面蹲着的人偶的提示，此处应输入"NIL"的反义词，即"EXIST"。入手"パ－ツF"，然后开启电源。

●调查书架前的升降椅，输入密码"S－02－16"，入手"ダッタン人形の秘密2"。

●根据"ダッタン人形の秘密2"的提示，从桌子上的四个人偶可以得知"向后5、向后3、向后7、向后5"。再通过"鸟人间のマ－クのカ－ド"得出新密码"MIND"。

●调查躺椅上的装置，输入"MIND"，入手"パ－ツB"和"书斋：メモ2"。

●"书斋：メモ2"提示用枪射击C TEAM，用弓射击Q TEAM。分明用两件武器攻击壁炉上方的画像，成功后入手"グレネ－ドランチャ－"。

●装备上"グレネ－ドランチャ－"射击玻璃柜门，入手"パ－ツA"和"书斋：メモ3"。

●"书斋：メモ3"提示了一组新密码"J－05－03"，根据玻璃柜门内人偶的造型得出正确密码为"Q－12－10"。

●在升降椅处输入"Q－12－10"，入手"书斋：なにかの设计图"。

●按照设计图的指示，将各个部件组合起来得到"合体键"。

●使用"合体键"开启书桌后面的金库大门。

●"决定环节"，需要输入想杀的人的名字：

1. エリック→艾瑞克死亡，输入X－PASS"FIGHT、JUMP、POOR、BLUE、RED、MILK"后达成Q－END:1，解锁奖杯"真实は目に见えない"。

2. ミラ→Q、艾瑞克死亡，GAME OVER。

3. コロサナイ→Q死亡，GAME OVER。

4.ZERO的真名，这个现阶段玩家还不知道，等到游戏后期得知真名后重新来输入即可解锁奖杯"刻を超えた结末"。

吊舱室

●调查金色墙壁左侧的玻璃柜，上下各有一个锁。这两个锁都没啥难度，只要插进去就好。打开玻璃门，入手"ハンマ－"。

●脚下可捡到"ポッドル－ム：メモ"。

●使用锤子敲击墙壁上的红色圆圈可以令墙壁转动。转动数次后会露出金色墙壁右侧的玻璃柜。同样上下各有两个锁。这是个简单的华容道，解开之后可入手"大型ドライバ－グリップ"。

●继续转动墙壁，直到原本左侧墙壁内的齿轮掉到出口处，入手"大型ドライバ－ヘッド"。

●打开道具栏，将"大型ドライバ－グリップ"和"大型ドライバ－ヘッド"组合起来，得到"大型ドライバ－"。

●将最里面的墙壁翻转180度之后，金色墙壁下方会出现玻璃柜。解开两边的锁之后可入手"ポッドル－ム：ZEROの人形の写真"。

●对着玻璃柜中间的旋钮使用"大型ドライバ－"，会出现一个金色转盘。这个解谜是要求玩家将中间的数字变成0。转盘上的红色数字是"+"，蓝色数字是"－"。

内侧环：在数字1和3之间来回切换即可。

中间环：在数字20和21之间来回切换即可。

外侧环：10→55→10→33→25→15→46→55→46→55

●对着新出现的装置使用"大型ドライバ－"，将地板上的绿线拼成三行。

●新出现的玻璃柜同样两边的锁也是华容道风格的，全部解开后可入手"ショットガン"。

●使用"ショットガン"攻击墙壁上的红色按钮处，点击红色按钮完成解谜。

●"决定环节"需要指认谁杀死了米拉（限时20秒，输入文字速度要快）：

1.ZERO→Q死亡，GAME OVER。

2. ミラ→Q死亡，GAME OVER。

3. キュ－→Q死亡，GAME OVER。

4. エリック→Q死亡，GAME OVER。

5. ガブ→Q死亡，GAME OVER。

6. ワカラナイ→Q存活，故事继续。

（1～5全部都是GAME OVER结局，但对话会稍有不同）

生化室

●调查放置电脑的桌子，入手"バイオラボ：研究日志"。

●调查DNA模型，入手"DNAモデルのパ－ツ"。

●调查NDA模型旁边的搅拌分离机，入手"搅拌分离机のカバ－"。

●调查无菌操作台，入手"绿の液体のビ－カ－"、"ピンクの液体のビ－カ－"。

●调查书架，可入手"バイオラボ：搅拌分离机のマニュアル"。

●调查水池，可入手"ナイフ"。

●使用"ナイフ"割开猪的靠枕，入手"バイオラボ：Fanatic Bio Rのファイル"、"显微镜のレンズ"、"电源コ－ド"。

●使用搅拌分离机将粉和绿两种液体进行分离，可得到红色、白色、蓝色和黄色四种液体。

●将"显微镜のレンズ"装到显微镜上，然后分别查看4种液体，可得知：

蓝色液体：细胞数2

黄色液体：细胞数5

红色液体：细胞数3

白色液体：细胞数1

●调查旁边的白色储物柜，会看到四色的门锁。按照细胞数按下相应的次数后即可开锁，柜门内是个标本箱。将标本对应"×"进行摆放，成功后入手"カプセル剂"。

●在搅拌分离机中放入红色和黄色两只试管，得到"オレンジの液体のビ－カ－"。

●将电源接到那台不亮的电脑旁边的分析机上，然后将"ナイフ"插入左侧的孔中。放入橙、蓝、白三种液体，可入手"人のシリンダ－标本"。

●分析机隔壁的电脑亮起，出现提示：绿→鸟、粉→鱼、白→昆虫、红→植物、蓝→人。

●将"人のシリンダ－标本"装到标本架上，然后需要调整一下标本的顺序。提示是"カプセル剂"，通过胶囊与空缺的位置可以看出数字：绿→1、粉→2、



蓝→3、红→5。从而得出标本的顺序为：企鹅、海马、人、蝴蝶、人参。

●调查亮灯的水池，待水池移动之后开启下方的抽屉，入手"メス"。

●点击另一个水池，将两个水池拼在一起，入手"豚のホルマリン漬け"。

●将"豚のホルマリン漬け"放置在水池的台面上，使用"メス"将其切开。

●"决定环节"，注射"ラジカル6"的话除米拉外其他人均死亡；不注射的话Q TEAM全员存活。

梦还是现实

●这个断片没有解谜内容，是关于Q的一些真相。"决定环节"按下开关将进入假想空间，假象空间也有两个分支，左侧分支是HAPPY END，解锁奖杯"プログラムされた幸福"，右侧分支获得开启Q头盔的密码"6140-4091"。不按开关的话会GAME OVER。

除染室

●"决定环节"可以选择是否要杀死其他团队。

1.10秒内按下机关→其他6人死亡，输入X-PASS"DREAM、KEY、QUARK、MOM、DEAR、ARM"，除Q以外其余2人脱出。

2.10秒内不按机关→全员存活，故事继续。

Q

●输入密码"61404091"，解锁奖杯"脱いだらすごいタイプ"（3次输入错误的话GAME OVER）。

●输入ZERO的真实姓名"デルタ"（也可以输入其他角色的名字，但都是GAME OVER结局），达成"Q-END:2"，解锁奖杯"见逃されていた危险人物"。并可以获得一组新密码"3808-0832"。

D TEAM

康复室

●调查钢琴，取下全部的琴键。

●调查白色柜子，入手"ヒ-リングル-ム：メモ"、"银のタンブラ-"、"水の入ったボトル"。

●拉开抽屉可入手"マッチ"。

●调查墙壁上的红色旋钮，将壁纸变成花的图案。

●在墙壁上可入手"黒いナイフ"。

●完成墙壁上的解谜，要求是让全部的嫩芽变成花。依次点击第2行第4个→第3行第3个→第3行第1个→第1行第1个→第1行第3个。

●调查墙壁上的红色旋钮，将壁纸变回黑白格的图案。

●将"黒いナイフ"插到墙壁上恶魔画像的胸口。

●调查红色旋钮左侧的机器，打开绿色盖子可入手"デジタルカメラ"。

●调查墙壁上的红色旋钮，向右旋转两次，将壁纸变成森林。

●地面上会出现一个绿色的圆圈图案，把"银のタンブラ-"放在中心，然后用相机拍照可解锁机器上的一个键位。

●用蜡烛点燃桌子上的熏香，然后用相机拍照可解锁机器上的一个键位。

●用相机拍摄桌子左侧的椅子的靠背处，调整视角，让椅子上的白色部分与后面背景中的树干重合，拍摄后可解锁机器上的一个键位。

●拍摄水槽中的红色物品，可解锁机器上的一个键位。

●将壁纸变回花的图案。

●调查墙壁上的花朵谜题，点击最上面的花苞后花苞就会绽放，拍摄花苞可解锁机器上的一个键位。

●将壁纸变回黑白格的图案。

●左侧那把椅子后面的墙壁可以看到一块花纹不太一样的地方，拍摄后可解锁机器上的一个键位。

●此时已经解锁了6个键位，先将6个琴键装到机器上，会解锁新的壁纸。

●将壁纸变成天空的图案。

●将"水の入ったボトル"倒入玻璃杯和玻璃水壶中。

●对着玻璃杯和水壶举起相机，调整视角，让星星、水壶、玻璃杯位于同一直线，拍摄后可解锁机器上的一个键位。

●墙壁上出现运动中的几个图形，举起相机待图形全部为绿色时拍照，解锁机器上的最后一个键位。

●将剩余的琴键装好后，点击左侧闪绿灯的按键，会听到一段旋律。

●将琴键重新装回钢琴上，演奏刚才听到的那段曲子（5→3→4→8→1→2→6→7）。

●"决定环节"，按下机关的话D TEAM死亡，GAME OVER。不按机关的话D TEAM生存（暂时），输入X-PASS"FIRE、CRASH、FIVE、ICE、DAD、TIME"，解锁奖杯"押すなよ？绝对に押すなよ？"



废弃处理室

●在操作台的右侧可以入手"小型ガスバ-ナ-"。

●打开储物柜，入手"ゴ-グル付きマスク"和"工具箱"。

●戴上"ゴ-グル付きマスク"观看墙壁上的海报，可得到一组字母"tic"。

●在操作台上输入"tic"后遮挡板就会放下。

●调查黄色的玻璃窗后视角会切换到菲的身上，让菲调查焚化炉内部可入手"マイナスドライバ-"。

●将"マイナスドライバ-"放到下方的电子秤上，得出重量为"133g"。

●用"マイナスドライバ-"拧开墙壁上灰色的板子，入手"ネジ"。

●将"ネジ"放到下方的电子秤上，得出重量为"22g"。

●切回到戴安娜视角，戴着"ゴ-グル付きマスク"的情况下会看到左侧有个小门，并且有"螺丝刀+螺丝"的提示，此处应输入数字"155"，之后小门就可以使用了。

●将"工具箱"从小门交给菲。

●用螺丝刀开启工具箱后，里面是个拼图小游戏。拼出来的样子可以参考图示。入手"废弃



箱"，把它交给菲。

●装备上"マイナスドライバー"开启"锁付きの箱"，戴安娜就可以入手"リボルバー铳"。

●将"リボルバー铳"插入椅子旁边写有"STOP"处理室：メモ"。（这个不是必须的解谜条件，但关系到全文档的奖杯取得）

●将"小型ガスバーナー"从小门交给菲，让菲对着电子秤旁边的温度计使用。

●从操作台上的温度盘处可以入手"コイン"。

●切回戴安娜视角，使用"コイン"拧开墙壁上红色机关的螺丝。按下机关后出现一把行刑椅。

●调查行刑椅后，西格玛会被囚禁在椅子上。

●捡起掉落的"锁付きの字样的装置上。

●"决定环节"，首先要选择是否开枪：

不开枪→菲死亡。

开枪→第一次选择开枪，基本都会进入空弹路线。该路线下D TEAM全体存活，之后会出现"决定环节"是否要喝下解毒剂，喝的话全体生存；不喝的话全体死亡，GAME OVER。

开枪→再走完上述两条路线之后重新选择开枪，就会进入西格玛死亡路线。该路线下西格玛、戴安娜死亡。GAME OVER。

传送间

●首先在地面和周围桌子上一共可以捡到13张卡片。

●把这13张卡片拿到墙壁的终端机上去"叮"一下，"叮"过的卡片会变成白色。全部"叮"过之后，终端机旁边会出现一本投影书。调查"Chapter1"，得知"风＝0"。

●将任意一张卡放置在五角形装置上，这是一个比大小的装置，每张卡代表了一个数字。

●投影书更新"Chapter2"和"Question"，需要玩家推论出这13张卡分别代表的是"0～12"的哪些数字。答案如下图所示。

●投影书更新"Chapter3"和"Chapter4"。

●调查终端机右侧的3D打印机，第一次可打印出10边形的部件，再次调查，打印出13边形的部件。

●将两个部件装到桌子上的机器上。投影书更新"Chapter5"和"Chapter6"。

●桌上的机器其实是个13进制与10进制的转换器。根据中枢体上方出现的"鸟、鸟、鸟、花、人"的投影，得出"11×11×11×7×3=27951"的结论。在机器的横轴上输入"月、花、人人、星、太阳"，摇动扳手，得出"人月月、人人、星、太阳"。

●点击中枢体会出现一个装置，输入"人月月、人人、星、太阳"即可。

●"决定环节"，不传送的话GAME OVER；传送的话会追加两个故事断片，选择"NEW"的那个断片将进入"更衣室"的脱出环节。



更衣室

●调查洗手池右侧水池的水栓，然后在洗手池左侧可以入手"ドライヤー"。

●调查左数第一个储物柜，入手"更衣室：メモ1"，左数第二个储物柜入手"変換プラグ"

●打开道具栏，将"変換プラグ"和"ドライヤー"组合到一起。

●将吹风筒插到洗手池左侧的电源上，然后对着上方的换气扇吹，会得到"紫、白、蓝、红"的提示。

●调查有金色锁的储物柜，按照提示的颜色开锁，入手"コイン"、"リモコン"。

●调查墙壁上的红色装置，用"コイン"拧开螺丝，然后将左侧的接口插到电源上，点击开关。屋内另一侧的灯会亮起。

●打开道具栏，调查"リモコン"后按下开关，从排水口处入手"丸いパーツ"。

●返回红色装置处，打开另一端的灯，再调查排水口会看到一组九宫数字。

●按照九宫数字的顺序开启中间储物柜的密码锁，里面是一个龙图案的立体拼图。解开拼图入手"ドライバー"。

●点亮淋浴间一侧的灯，左数第一个隔间内可入手"バケツ"。

●左数第二个隔间，先用"ドライバー"拧开螺丝，然后将"丸いパーツ"装上去，放掉水池中的水，入手"コの字型のパーツ"。

●右数第二个隔间，入手"更衣室：メモ2"。

●返回红色装置处，把"コの字型のパーツ"插入凹槽中，如此一来两个灯都可以同时开启了。

●将"バケツ"放在右数第一个隔间的水龙头下面，入手"水入りバケツ"。

●将"水入りバケツ"倒入右边的洗手池中，从左边的水池中入手"键"。

●用钥匙开启玻璃门，入手"ホース"。

●装备上"ドライバー"后，调查右数第一个隔间的花洒，取下花洒后将水管接上去。从八音盒下方的抽屉中入手"更衣室：メモ3"。

●房间开始积水后躲进玻璃门后面，同时要关闭下水口。

●剧情后调查红色装置的重启开关。

●"决定环节"，开门需要输入正确的密码，该密码需要打通"D-END:2"后才会获知，现阶段是不清楚的，只能选择退出。等到知道密码后重新来输入，就可以解锁奖杯"忘れるはずがない"。

制作室

●调查蓝色桌面，可以入手"制作室：なにかの设计图1"、"制作室：なにかの设计图2"、"制作室：なにかの设计图3"、"制作室：メモ1"、"スタンガン"、"ドライバーグリップ"。

●调查另一侧的地面，可以入手"制作室：メモ2"、"制作室メモ3"。

●分别调查两个工作机械台上的物品，入手"ドライバーヘッド"和"ニッパー"。

●打开道具栏，将"ドライバーヘッド"和"ドライバーグリップ"组合到一起，入手"ドライバー"。

●装备上"スタンガン"后调查高电压启动器，根据"制作室：メモ1"的提示，依次点亮



1→5→4→2→6→3。

●和粉色的机器人对话，然后调查门口处的白色装置，按下黑色按钮后设定时间，出现一个新的装置。

●装备上“ニッパ－”后调查新装置侧面的爆炸机关，切掉红线。

●然后使用“ドライバ－”拧开螺丝将爆炸装置取下，再将金属板取下，从白色机器人处入手“制作室：アレックスのメモ”。

●继续调查机关，此时需要在不撞击中间金属杆的前提下降4片活动金属全部放下来。左侧依次拧开第3个螺丝→第1个螺丝→剩余2个螺丝；右侧依次拧开第1个螺丝→第2个螺丝→第3个螺丝，再将四角的螺丝取下。

●最后的爆炸装置，先切断蓝线，再卸除螺丝，最后切断红线。

●“决定环节”，选择逃跑的话解开“D-END:1”，同时解锁奖杯“止められなかった未来”；不逃跑的话会GAME OVER。

除染室

●“决定环节”可以选择是否要杀死其他团队。

1.10秒内按下机关→其他6人死亡，输入X-PASS“SHIFT、SIX、RING、AGE、HEART、LOVE”，除戴安娜以外其余2人脱出。

2.10秒内不按机关→全员存活，故事继续。

留下来的二人

●纯剧情路线，这个断片可以获得一些至关重要的信息：

双子的生日：2029-11-16

双子的名字：ファイ、デルタ

母の形见：ブロ－チ、オルゴ－ル

至此，玩家们想必也知道了ZERO的真实身分：他就是西格玛和戴安娜所生的双子之一デルタ。

返回Q REAM的书斋断片，重新选择“决定环节”，输入“デルタ”，可解锁奖杯“刻を超えた结末”。

真实之门

●在黄色大门处输入双子的生日“20291116”后可开门。之后就可以和另外两支团队合流，解锁奖杯“忘れるはずがない”。

强制终了箱

●D TEAM输入“ブロ－チ”和“オルゴ－ル”。

●Q TEAM先输入密码“38080832”，再输入密码“61404091”。

●C TEAM输入“VIVE HODIE”。

最后的决断

●选择“SHIFTする”的话，会回到选择团队的界面，此时打开“FLOW”会看到最上方出现了新的“！”，这是全员生存结局，解锁奖杯“希望と绝望”。选择“SHIFTしない”就是GAME OVER。这两条路线都走一遍，就可以解锁奖杯“Cの历史の观测者”、“Qの历史の观测者”、“Dの历史の观测者”。

QUEST FILE一览

1	医务室：カ-ド	19	书斋：メモ1
2	食粮库：人形の说明书	20	书斋：メモ2
3	娱乐室：アルファベット表	21	书斋：メモ3
4	娱乐室：チエスのル-ルブック	22	书斋：ダッタン人形の秘密1
5	娱乐室：数字のメモ	23	书斋：ダッタン人形の秘密2
6	娱乐室：トランプ型のカレンダ-	24	书斋：なにかの设计图
7	管理室：カ-ド1	25	康复室：メモ
8	管理室：カ-ド2	26	废弃物处理室：メモ
9	管理室：カ-ド3	27	制作室：なにかの设计图1
10	管理室：カ-ド4	28	制作室：なにかの设计图2
11	生化室：搅拌分离机のマニュアル	29	制作室：なにかの设计图3
12	生化室：FanaticBioRのファイル	30	制作室：メモ1
13	生化室：研究日志	31	制作室：メモ2
14	吊舱室：メモ	32	制作室：メモ3
15	吊舱室：ZEROの人形の写真	33	制作室：アレックスのメモ
16	书斋：鸟人间のマ-クのカ-ド	34	更衣室：メモ1
17	书斋：太阳のマ-クのカ-ド	35	更衣室：メモ2
18	书斋：月のマ-クのカ-ド	36	更衣室：メモ3

奖杯一览

本作的奖杯设定很简单，基本只要将全部故事断片都解锁，就可以拿到白金。比较容易错过的就是“最短への知恵”这个杯，因为有些文档并不是必须入手的，玩家们不对照攻略去打就有可能会遗漏。有缺失的话可以对照上文的“QUEST FILE一览”查漏补缺。

白金	ZERO ESCAPE	取得全部奖杯
铜	谜解き初心者	完成1个密室脱出
银	谜解き中级者	完成6个密室脱出
金	谜解き上级者	完成全部13个密室脱出
铜	知识の切れ端	取得1个CINEMA FILE
银	知识の事典	取得全部CINEMA FILE
铜	近道への知恵	取得1个QUEST FILE
银	最短への知恵	取得全部QUEST FILE
铜	终わりか始まり	解锁“CQD-END：1”
银	そして月へ……	解锁“C-END：1”
银	真实は目に见えない	解锁“Q-END：1”
银	见逃されていた危险人物	解锁“Q-END：2”
银	止められなかつた未来	解锁“D-END：1”
银	希望と绝望	解锁“D-END：2”
金	最後のDecision	解锁“CQD-END：2”
铜	これもひとつの运命だ	打通任意一个BAD END
铜	90分の记忆	完成一个断片的全部选项
银	Cの历史の观测者	打通C TEAM的全部故事断片
银	Qの历史の观测者	打通Q TEAM的全部故事断片
银	Dの历史の观测者	打通D TEAM的全部故事断片
金	SHIFTER	打通全部故事断片
铜	决死の2进法	喝下真正的解毒剂
铜	助かるために命を舍てて	为守护茜入手X-PASS
铜	いつか来る强运	三人掷骰子时全部为1
铜	现实が直观と反する时	正确回答蒙提霍尔问题
金	刻を超えた结末	射杀ZERO
铜	プログラムされた幸福	在假想空间中度过幸福人生
铜	押すなよ？绝对に押すなよ？	不按按钮
铜	50%の运命	对西格玛射击时用到的是空弹
铜	忘れるはずがない	正确输入双子的生日
铜	脱いだらすごいタイプ	摘下Q的头盔
铜	善人志望デス	除染室中不按按钮令全队存活
银	强制终了者达	3队全部启动强制终了箱

关键密码

Q的头盔的密码：6140-4091

假想空间终端的密码：3808-0832

双子的生日：2029-11-16

双子的名字：ファイ、デルタ

ZERO的名字：デルタ

母の形见：ブロ－チ、オルゴ－ル

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



最近《Pokemon GO》的火热真是让人觉得有些不可思议，追逐热潮的人群，以及借助意外事件推波助澜的大众媒体，让一个本来并不新奇，甚至可以说游戏素质非常一般的产品得到了超高的关注度。而这样的热度对于任天堂和《精灵宝可梦》游戏本身到底有多大作用，或许还得看那个"GO Plus"周边和《宝可梦 日／月》的销量才能定论吧。

《跃出 动物之森》秋季更新追加amiibo功能



在3年半之前发售的3DS游戏居然要在这个秋季进行大型更新！？是的你没看错，《跃出 动物之森》的官网近日公开了有关amiibo的更新预告，玩家在这个秋天将可以下载免费更新，在本作刷amiibo召唤指定的动物出现，其中还有一些动物可以通过这种方式搬到村子来。从预告图来看，甚至还有《Splatoon》的联动套装和动物，所以除了《动物之森》的卡片和玩偶之外，其他amiibo也很可能为本作增添额外的乐趣。至于具体的配信日期和内容，还有待官方进一步公开。

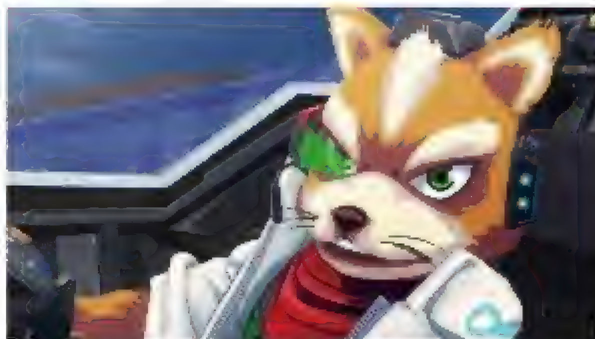


▲鬼魂告诉玩家刷amiibo（鬼上身），然后对应的动物就会搬过来，说这是祖先嘱咐的……

eShop试玩版游戏推荐

日本和北美的eShop近期上架了几款游戏的试玩版，有些虽然早已发售，但之前都没有试玩的机会，一直在观望的玩家也不妨下载来试试。

●星际火狐 零



为了让更多的玩家亲自尝试到Wii U平台的《星际火狐 零》，美服的eShop近日上架了包含本作的动画短片《Star Fox Zero: The Battle Begins》的特别试玩版，玩家可以在商店搜索动画标题免费下载，并玩到一个展现本作基本玩法的训练关，亲自体验驾驶变形载具和运用体感进行射击的独特玩法。

▲动画由日本Production I.G.和WIT Studio制作，素质相当不错。

●星之卡比 机械行星



《星之卡比 机械行星》的特别体验版在7月20日开始配信。本作的卡比有着超过25种的复制变身能力，而且还加入了全新的驾驭机器装甲的玩法。装甲同样可以扫描敌人进行变身，其种类超过了10种。这次配信的体验版收录了游戏序幕的部分，玩家可以选择卡比或者机器装甲两种关卡来游玩。

●世界树迷宫V 悠久神话的尽头



将在8月4日正式发售的《世界树迷宫V 悠久神话的尽头》随着预下载的开放，其体验版也开始了配信。本作提供了4个种族和10种全新职业，在经典的世界树迷宫玩法基础上追加了多角色联合发动的Union技能。体验版可以玩到本作的序章部分，除了音质被压缩之外，职业自定义、角色配音和其他的游戏系统都与正式版基本无异，而且包括自定义角色、等级、技能和道具的全部游戏进度都可以继承到正式版当中。

任天堂"新"主机11月发售

虽然代号NX的新主机迟迟未公布，但任天堂却公开了另一台"新"主机：NES的复刻版"NES Classic Edition"（英国为Nintendo Classic Mini）。这台复刻版游戏机配备有HDMI输出接口，USB供电，包装内有一个复刻手柄，主机内置了30款最经典的NES/FC游戏，所以也只能玩这30款游戏。这台游戏机将于今年11月11日发售，售价为59.99美元。复刻的手柄也有零售版本（9.99美元），可以接到Wii Remote控制器上，用来玩Wii/Wii U的VC游戏。



▲收藏意义大于实际用途的新主机，本体仅有一只手掌的大小。





研究中心 RESEARCH CENTER

《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》的中文版已经于7月7日发售，相信不少玩家一定是第一次能够在看懂剧情的情况下享受《机战》带来的乐趣。下面小编便为大家带来本作的深入研究内容，需要注意的是，本研究依然以日文版为基础制作，不过在文中均给出了机体、驾驶员、精神、技能名称的官方中文版对照，方便中文版玩家进行查阅。

文 乙太　美编 心の永恒

多机种	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	BNEI	策略角色扮演
	スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ		日版
	2016年6月30日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：8200日元		

快速练级法

由于EX-HARD难度下除了角色等级与王牌奖励外的养成系统均被禁用，因此想要轻松进行EX-HARD难度的游戏的话，尽快提升角色的等级便尤为重要。令人庆幸的是，《第2次超级机器人大战OG》中的快速练级法在本作中依然适用，并且在第11话左右时即可使用，能够让玩家迅速培养出99级的强力角色。下面便给出详细的练级方法，供各位读者进行参考。

首先玩家必须培养出2名99级的驾驶员，建议优先选择战舰进行培养。为需要练级的驾驶员所乘坐机体装备上换装武器“补给装置”，并确保所乘坐的机体能够飞行。选择一个没有回合数限制的关卡。将敌人清理至只剩一名之后，让需要练级的机体互相进行补给，即机体A先在机体B周围1格范围内移动后待机，再让机体B对机体A进行补给，这样机体B就能获得经验值。之后让机体B移动，并让机体A进行补给。不断重复上述过程，确保机体A与机体B的等级保持相同，即机体A与机体B在每次补给时均可获得200左右的经验值。而驾驶员提升1级所需的经验值为500，基本可以确保一台机体在2至3回合提升1级，1小时左右即可让2台机体均升至99级。有了2台99级的机体后，即可将补给装置换到其他需要培养的驾驶员的座驾上，再在类似的关卡中让需要培养的驾驶员不断对99级的机体进行补给，一次补给能够获得800点经验值，50回合左右即可升至99级。因此，只要玩家拥有1至2名99级的驾驶员，很快即可让大部分主力提升至99级，这样EX-HARD难度也变得十分简单了。不过值得注意的是，部分机体时无法装备换装武器的，需要将他们的驾驶员换乘至能够装备换装武器的机体，才能对这些驾驶员应用快速练级法。

© SRWOG PROJECT

EX-HARD模式实用机体&驾驶员推荐

本作中的强力机体数量并不算少，除了可换成的泛用型机体外，大部分特机都有出场一战的实力，诸如夺魂者、超军神等输出一流的机体拉出来有一大票，小编就不再做过多介绍了。下面为大家介绍的，是能够在游戏中实现特殊打法，或容易被大家忽视的实用机体和驾驶员，希望能够对大家高难度下的角色培养方案起到一定的参考作用。

SRX小队



向来强势的SRX小队，在本作中的实力依然不弱。合体后的SRX依然是既能抗又能打的机体，最强合体攻击武器“天上天下一击必杀炮”自然不用说，当舞担任R-GUN驾驶员时，合体攻击的伤害赔率能够达到1.6倍，使得“天天炮”拥有极高的账面威力，其射程也十分远。此外，隆圣的ACE奖励能够使念动系武器最终伤害变为1.1倍，使得输出更为可观。配合“觉醒”、“再动”以及“补给”等精神资源，使得大部分BOSS都在无限“天天炮”的面前变得不值一提。

除了合体外，分离成R-1、R-2、R-3的能力在本作中有了额外的用途。后期BOSS均会在HP少于一定程度时使用精神，这也使得正常情况下一回合击杀变得困难。不过因为R-2的驾驶员；莱迪斯拥有精神“直击”，因此可以为R-2装备上精神禁止系的换装武器。在BOSS使用精神后，可以将SRX分离，并让R-2挂上“直击”后使用精神禁止系武器，即便是拥有特殊能力“完全无效”的BOSS也会被直接禁止精神。之后可以让SRX再次进行合体，并继续使用“天天炮”疯狂输出。

古伦加斯特系列&北村开

古伦加斯特系列机体属于可换成机体中性价比最高的机体，其优势不仅是能抗，更是因为拥有超多的自带武器，既有可移动后使用的补刀型武器，也有射程较远的全体攻击武器，而大招也是威力、射程兼备。尤其是古伦加斯特叁式，既拥有可移动后使用的全体攻击武器，还拥有2个驾驶员乘坐位，这也意味着能够拥有一个额外的辅助精神库。



说到古伦加斯特系列机体，这里还不得不提一下万年开亡灵的开叔。开叔在本作中的自带特殊技能可谓十分实用，“指挥官”能够为我方提供额外的命中、回避加成，这在注重命中、回避的本作中尤为重要，而“攻击手”保证了他具备十足的输出，自带“MB发动”更令其MB攻击发起者的不二之选。虽然ACE奖励是加强亡灵系的队友，不过让开叔自己开亡灵确实有些屈才,，对比之下，万能的古伦加斯特才是最适合开叔的机体，古伦加斯特贰式与古伦加斯特叁式都是不错的选择。

魂之座&雅尔菲弥

魂之座虽然不算是非常强力的机体，但其驾驶员雅尔菲弥作为辅助角色来说非常好用。自带技能“SP回复”，确保精神库SP充足，而前期便具备SP消耗仅为15的“感应”，能够用极低的消耗确保我方主力的命中率。此外，雅尔菲弥还具备“期待”、“再动”等强力辅助精神，用来确保我方主力的续航能力也是不错的选择。



格兰森&白河愁

虽然加入的时期较晚，但这也不妨碍格兰森成为后期的绝对主力。格兰森的特殊能力“歪曲力场”确保其强大的生存能力，而武器拥有觉得的射程优势，更拥有大范围的可移动后使用的MAP武器，可谓后期清理杂兵的主要手段。此外，个格兰森还能利用特殊能力“大黑天”变身为真格兰森，MAP武器的威力进一步提升，更是追加了大威力的必杀技。更重要的是，变身过程会回复机体的全部HP、EN以及弹药，使得格兰森拥有极强的续航能力。



隐藏要素一览

与以往作品一样，本作中依然存在着一些需要满足特定条件后才能获得的机体、强化零件以及武器。下面便给出本作全部隐藏要素的概况，以及获得该要素所需条件。需要注意的是，给出的条件为确保能够获得隐藏要素时进行过的条件，部分条件可能非必要。此外，部分隐藏要素的确切获得条件尚不明朗，因此仅给出大致条件供各位参考。

机体：古伦加斯特二式（红色）/グルンガスト貳式（赤色）

●加入时期：第18话过关后

●加入条件

①一周目新手模式无条件获得。

②非新手模式，二周目无条件获得。

机体：永恒幽灵（杜邦）/エントリヒ・ガイスト（ドゥバン）

●加入时期：最终话

●加入条件（按顺序达成）

①共通路线第 19 话时让继魂者（雅莉艾儿）/フリッケライガイスト（アリエイル）与永恒幽灵/エントリヒ・ガイスト进行战斗。

②共通路线第 34 话永恒幽灵/エントリヒ・ガイスト撤退前，满足让继魂者（雅莉艾儿）/フリッケライガイスト（アリエイル）与其进行 3 次以上战斗的胜利条件。

③最终话时，让继魂者（雅莉艾儿）/フリッケライガイスト（アリエイル）与永恒幽灵/エントリヒ・ガイスト进行 2 次战斗，XN-L 登场后的下一回合加入我方。

机体：克斯特威尔・巨腕型/クストウエル・ブラキウム

●加入时期：第35话过关后

●加入条件（按顺序达成）



①第 15 话时让克薇娜/カルヴィナ与贾穆/ジュア＝ム进行一次战斗，之后再用克薇娜/カルヴィナ将其 HP 削弱至 24000 以下使其撤退。

②第 26 话时让统夜/トーヤ、克薇娜/カルヴィナ分别与贾穆/ジュア＝ム战斗一次触发对话，之后用克薇娜/カルヴィナ将其击坠。

③第 30 话时让克薇娜/カルヴィナ击坠贾穆/ジュア＝ム。

④第 35 话前，确保统夜/トーヤ与克薇娜/カルヴィナ均成为王牌驾驶员。

⑤第 35 话时让艾克萨兰斯・救援/エクサランス・レスキュー出击，分别让统夜/トーヤ、克薇娜/カルヴィナ与贾穆/ジュア＝ム战斗一次。让艾克萨兰斯・救援/エクサランス・レスキュー、统夜/トーヤ、克薇娜/カルヴィナ与贾穆/ジュア＝ム相邻的情况下，由统夜/トーヤ将其击破，过关后触发回收克斯特威尔・巨腕型/クストウエル・ブラキウム的剧情。



机体：莱格盖欧斯/ライグ＝ゲイオス

●加入时期：第12话过关后

●加入条件

二周目以后可加入，已确认三周目选择特别模式进行游戏第 12 话后加入。

机体：凯尔贝里翁/ケルベリオン

●加入时期：第12话过关后

●加入条件

二周目以后可加入，已确认四周目选择特别模式进行游戏第 12 话后加入。

机体：赛里翁/サイリオン

●加入时期：第12话过关后

●加入条件

二周目以后可加入。

强化零件：SP饮料/SPドリンク

●获得时期：A路线第8话或B路线第7话过关后

●加入条件

A 路线第 8 话与 B 路线第 7 话均全灭关卡中的敌人，过关后即可获得。

强化零件：勇者之印/勇者の印

●加入时期：第28话过关后

●获得条件

①第 28 话过关时，我方王牌驾驶员总人数超过 15 人。

②二周目以后无条件获得。

强化零件：高性能电子头脑

●**获得时期：** 第29话过关后

●**获得条件**

①第 29 话过关时，我方至少有一名 35 级以上驾驶员。

②二周目以后无条件获得。

强化零件：钢之魂/钢の魂

●**加入时期：** 第45话过关后

●**获得条件**

①第 45 话过关时，我方王牌驾驶员总人数超过 30 人。

②二周目以后无条件获得。

换装武器：自由移动式电磁加农炮/フリ-・エレクトロン・キャノン

●**加入时期：** 第33话分支路线合流后

●**加入条件**



一周目满足特定条件即可获得，条件暂不明确，可能和驾驶员击坠数或等级有关，不过条件达成难度不高，大部分玩家正常游戏即可在一周目获得。值得一提的是，该武器无法通过特殊模式初期赠送换装武器的方式获得。

全机体改造奖励一览

机体名（日文）	机体名（中文）	奖励内容
ART-1/ART - ウイング	ART-1/ART-Wing	念动系武器攻击力+100，瞄准值+20
F-32Vシュヴェ-ルト改	F-32V修维尔特改	全武器的全地形适应性变成S且更变为可移动后攻击
Gコンパチブルカイザ-	G双界皇帝	全武器的攻击力+100
コンパチブルカイザ-	双界皇帝	全武器的攻击力+100
Gサンダ-ゲ-ト	G雷门战机	全武器的攻击力+100
Gバンカラン	G番长	武器“8710式龙虎射连打”攻击力+200、地形适应性变为S
R-1／R - ウイング	R-1/R-Wing	念动系武器攻击力+100、所需气力-5
R - 2パワ-ド	R-2强化型	机动性+10、射击武器攻击力+100
R - 3パワ-ド	R-3强化型	获得特殊能力“念动力场S（念动フィ-ルドS）”
R-GUNパワ-ド	R-GUN强化型	EN上限+50，武器“高性能双管巨炮（ハイ・ツインランチャ-）”所需气力-10
SRX	SRX	强化部件可装备数+1
ア-マリオン	装甲里翁	装甲值+200，格斗武器攻击力+200
アウセンザイタ-	奥瑟赛达	射击武器攻击力+100，机体的全地形适应性变为A
アシュセイヴァ-	灰烬救世主	射击武器攻击力+200，面对飞弹类（ミサイル系）武器时必定发动特殊能力“干扰器（ジャマ-）”
アルトアイゼン・リ-ゼ	古铁巨人	格斗武器攻击力+100，武器“雷崩式扫荡炮（アヴァランチ・クレイモア）”变更为可双重攻击
アルブレ-ド・カスダム	亚尔布雷特・特装型	全武器攻击力+200
アンジュルグ	安杰露可	获得特殊能力“EN回复（中）”
ヴァイサ-ガ	瓦萨卡	分身发生率+20%
ヴァルシオ-ネR	瓦尔西奥妮R	分身发生率+20%
エクサランス・ガンストライカ-	艾克萨兰斯・枪神先锋	移动力+1、被攻击对象的特殊能力“时间停止装置（ラ-スエイレム）”无效
エクサランス・レスキュ-	艾克萨兰斯・救援	“修理”所回复的HP变为2倍、可解除异常状态
エクスバインガンナ-・タイプL	EX凶鸟射击型・L型	机动性+10，瞄准值+10，除了射程为1的武器，其他武器射程+1
エクスバインボクサ-・タイプR	EX凶鸟格斗型・R型	机动性+10，瞄准值+10，除了射程为1的武器，其他武器射程+1
エグゼクスバイン	EXEX凶鸟	念动系武器攻击力随技能等级上升（等级×30）
ガリルナガン	加利路纳冈	机动性+25
ガルムレイド・ブレイズG／S	加尔姆雷德・烈焰（G）/（S）	个别指令“变形”可在“移动”后使用
クストウエル・ブラキウム	克斯特威尔・巨腕型	格斗武器攻击力+200，被攻击对象的特殊能力“时间停止装置（ラ-スエイレム）”无效
グランゾン	格兰森	获得特殊能力“光束吸收”
グランティ-ド	格兰帝特	格斗武器攻击力+200
グランティ-ド・ドラコデウス	格蓝迪特・龙神型	格斗武器攻击力+200，被攻击对象的特殊能力“时间停止装置（ラ-スエイレム）”无效
グルンガスト改／ウィングガスト改／ガストランダ-改	古伦加斯特改 / 加斯特飞翼改 / 加斯特战车改	全武器攻击力+100
グルンガスト参式／Gラプタ-／Gバイソン	古伦加斯特叁式 / G猛禽战机 / G野牛战车	格斗武器攻击力+200
グルンガスト弐式／Gホ-ク	古伦加斯特貮式/G猎鹰	个别指令“变形”可在“移动”后使用
グルンガスト零式	古伦加斯特零式	全武器致命一击发生率+30，机体全地形适应性变为S
クロガネ	黑钢号	武器“超大型回转冲角”攻击力+200、地形适应性变为S
ゲシュペンスト・タイプRV	亡灵・RV型	固定武器的最大弹数+4
ゲシュペンスト・ハ-ケン	亡灵 哈肯	格斗武器攻击力根据亚娴（アシエン）的等级提高（等级×5）
ケルベリオン	凯尔贝里翁	机动性+10，全武器攻击力+200

机体名（日文）	机体名（中文）	奖励内容
サ–ベラス・イングタイト（G）／（S）	塞贝拉斯・炙热（G）/（S）	个别指令“变形”可在“移动”后使用
サイバスタ–／サイバ–ド	塞巴斯塔/赛巴德	运动系+10，武器“宇宙新星”的弹数+1
サイリオン	赛里翁	移动+1，机体、全武器的“空”、“宇”地形适应性变为S
ジエアン・シュヴァリア–	巨人骑士	机体的“陆“、“海”地形适应性变为S
ジガンスク–ド・ドゥロ	吉钢斯克德・杜罗	装甲值+200，特殊能力“重力领域（G・テリトリ–）”所需EN–10
ズイ–ガ–リオン	兹格里翁	念动系武器攻击力根据技能等级提高（等级 x 30）
ス–パ–ソウルセイバ–FF／GG	超级魂之剑FF/GG	装甲值+200，全武器攻击力+100
ソウルゲイン	夺魂者	格斗武器攻击力+200
スウルセイバ–FF／GG	魂之剑FF/GG	全武器攻击力+100
ダイゼンガ–	超军神	格斗武器攻击力+100，武器“将军烈焰（ゼネラル・ブラスタ–）”更变为可双重攻击
デア・ブランシュネ–ジュ	白雪女神	机体的“空”、“宇”地形适应性变为S
ハイペリオン／アルテリオン／ベガリオン	海培里翁/亚尔提里翁/贝格里翁	移动力+1，机动性+10
ハガネ	钢铁号	所搭载的机体气力不会下降
ヒリュウ改	飞龙改	所搭载机体的HP和EN经过一回合后全恢复
ビルトビルガ–	野伯劳	固定武器中除了射程为1的武器外，射程+1；机体“空”地形适应性变为S
ビルトファルケン	野隼	固定武器最大弹数+1，机体的“空”地形适应性变为S
ビルトラプタ–・シュナ–ベル／ビルトラプタ–・シュナ–ベル（FM）	野猛禽・喙式/野猛禽・喙式（FM）	固定武器攻击力+100，更变为可移动后攻击
ファ–ビュラリス	法布拉利斯	分身发动率+20%
フェアリオン・タイプG	妖精里翁G型	机动性+25，武器“东方雷射炮（ボスト–ク・レ–ザ–）”变更为可双重攻击
フェアリオン・タイプS	妖精里翁S型	机动性+25，武器“东方雷射炮（ボスト–ク・レ–ザ–）”获得W属性
フォルテギガス	巨人机神	全武器瞄准值、致命一击发生率根据副驾驶员的等级上升（等级 x 1）
ブファイルⅢ	普法尔Ⅲ	全武器所需气力–10，除了射程为1的武器，其他武器射程+1
フリッケライ・ガイスト	继魂者	弹数系固定武器攻击力+100，最大弹数+2
ベルゼイン・リヒカイト	魂之座	本编队机体可获得特殊能力“分身”
ベルゼル–ト	别西路	射击武器攻击力+200
ベルゼル–ト・ブリガンディ	别西路・重甲型	射击武器攻击力+200，获得特殊能力“EN回复（中）”
ラ–ズアングリフ・レイブン	拉兹安格利夫・鸦型	机动性+10，固定武器攻击力+100
雷凤	雷凤	格斗武器攻击力+200
ライグ＝ゲイオス	莱格盖欧斯	射击武器攻击力+300
ライン・ヴァイスリッタ–	纯白骑士	机动性+10，光束武器攻击力+200
ラフトクランズ・アウルン	拉福特克兰斯・奥伦	格斗武器攻击力+300
ランドグリ–ズ・レイブン	蓝德葛里兹・鸦型	瞄准值+10，固定武器攻击力+100
龙虎王/虎龙王	龙虎王/虎龙王	获得特殊能力“EN回复（中）”
龙王机	龙王机	获得特殊能力“EN回复（中）”
虎王机	虎王机	获得特殊能力“EN回复（中）”
量產型ゲシュペンストMk–Ⅱ改	量产型亡灵MK–Ⅱ改	换装武器的攻击力+100，机体地形适应性“空”以外变更为“S”
量産型ヒュッケバインMk–Ⅱ	量产型凶鸟MK–Ⅱ	全武器攻击力+200，射程1以外的武器射程+1
レオニシス・ヴァ–ガ	利奥尼西斯・瓦格	武器“闪光袭击（フラッシング・アサルト）”攻击力+200，获得特殊效果“防护罩贯穿”
レオニシス・ハ–ガ	利奥尼西斯・哈格	武器“闪电袭击（ライトニング・アサルト）”攻击力+200，获得特殊效果“防护罩贯穿”

全驾驶员王牌奖励（ACE奖励）一览

当驾驶员的击坠数达到 50 台以上时，便会获得王牌奖励效果。每个驾驶员的王牌奖励效果都不尽相同，部分驾驶员的王牌奖励效果十分强劲。当玩家考虑将谁作为主力驾驶员进行培养时，王牌奖励效果也是重要的考量标准。本作还对前作中已登场驾驶员的王牌效果加以改进，更为贴近驾驶员的特性。下面便给出所有作为我方登场过的驾驶员的王牌奖励效果，供各位玩家参考。





驾驶员名（日文）	驾驶员名（中文）	奖励效果
アーマラ	阿玛菈	周围1格地图范围内有愁（シュウ）存在，则我方回合开始时获得“聚气”、“集中”效果，每关发动一次
アイビス	爱比丝	在空中、宇宙中时，所处部队的“加速”效果+2
アキミ	秋水	自己全驾驶员初始气力+10、最大SP+5
アクア	雅奎儿	当HP处于50%以下，我方回合开始时获得“集中”效果
アクセル	亚克赛尔	最终命中率+20%，受到的最终伤害-10%
アケミ	光珠	自机全驾驶员初始气力+5、最大SP+10
アヤ	彩	由自己发起“极限爆发”时，参加的驾驶员气力不下降
アラド	亚拉德	与洁欧菈（ゼオラ）同处一个小队时，初始气力+15
アリエイル	雅莉艾儿	本编队援护攻击的最终伤害+10%
アル=ヴァン	奥凡	与克薇娜（カルヴィナ）同处一个小队时，我方回合开始时使用“爱”，每关发动一次
アルフィミィ	雅尔菲弥	援护攻击最终伤害+10%、援护防御的最终伤害-20%
イルム	伊鲁姆	精神指令“爱”的SP消费变更为45
イング	英格	连续目标修正无效
ヴィレッタ	薇蕾塔	特殊技能“集中力”的SP消耗减少效果+10%
エ=セルダ	艾塞尔达	100%发动特殊技能“反击”
エクセレン	艾克瑟莲	援护攻击的最终伤害+10%，援护防御的最终伤害-20%
カーラ	卡菈	自小队全驾驶员初始气力+5
カイ	开	自己指挥范围内，名字中有“亡灵（ゲシュペント）”的机体（包括自己）造成的伤害+5%
カチーナ	卡琪娜	自小队红色机体（包括自己）的移动力+1、造成的最终伤害+5%
カルヴィナ	克薇娜	本机所有驾驶员的SP上限+5%、对弗里（フューリー）势力机体造成的最终伤害+10%
キョウスケ	响介	发动特殊技能“反击”时给予的最终伤害+20%
ギリアム	奇里亚姆	我方回合开始时对10格内的敌人使用“侦查”
ギント	银十	指挥效果+15%，本机所有驾驶员的SP上限+5
クスハ	楠叶	精神指令“铁壁”变成“信念”
グラキエース	葛菈琪丝	周围1格范围内存在约书亚（ジョッシュ），则所有精神指令的SP消费-10%
クルト	库尔特	我方回合开始时，所搭乘机体的所有驾驶员气力+5
コウタ	吼太	对L大小以上的敌人给予的最终伤害+10%
サリー	莎莉	气力140以上时，我方回合结束时使用“不屈”
ジーク	吉克	气力140以上时，我放回合结束时获得“必闪（ひらめき）”效果
シャイン	夏茵	自小队的最终回避率+10%，获得资金+20%
シュウ	愁	射程1以上的武器给予的最终伤害-20%
ショウコ	笑子	在我方回合结束时若没有执行“待机”指令则使用“幸运”
ジョッシュ	约书亚	精神指令“突击”变更为“强袭”
スカルナイト	骷髅骑士	HP位于70%以下时，在我方回合开始时使用“热血”
スレイ	丝蕾	在我方回合结束时若没有执行“待机”指令则使用“加速”
ゼオラ	洁欧菈	与亚拉德（アラド）处于同一小队时，我方回合开始时气力+5
セレーナ	塞蕾娜	气力达到140以上时，最终回避率+10%，致命一击率+30%
ゼンガー	桑格	气力达到130以上时，在我方回合开始时使用“直击”
タスク	佑	周围1格范围存在蕾欧娜（レオナ），则特殊技能“强运”的发动率+25%，受到的最终伤害-10%
デスピニス	迪丝匹妮丝	我方回合开始时，周围1格范围内的友军（除自机）回复20%HP
ドゥバン	杜邦	与雅莉艾儿（アリエイル）处于同一小队时，在我方回合开始时获得“热血”效果
トウマ	斗真	当 HP 达到20%以下时，在我方回合开始时获得“斗士”效果
トーヤ	统夜	气力上限+20，自机所有驾驶员的SP上限+5
ハーケン	哈肯	自小队中每存在一名女性驾驶员，给予的最终伤害+5%
ヒューゴ	雨果	HP达到50%以下时，在我方回合开始时获得“不服”效果
フィオナ	菲欧娜	本编队的队友如果是劳尔（ラウル）时，在我方回合开始时获得“修行”效果，每关发动一次
ブリット	布里德	HP达到30%以下时使用“超聚气”，每关发动一次
マイ	舞	气力达到150以上时，特殊技能“SP回复”的回复量+5
マサキ	正树	移动力+1，对所处地形为“空”的敌人时致命一击发生率+30%
ミチル	满留	使用“补给”时不会降低目标驾驶员的气力
ユウキ	佑树	自小队射程为1与地图兵器以外的所有武器射程+2
ヨン	莹	对佐沃克（ゾヴォーグ）势力的机体时，自小队的最终命中率+10%，造成的最终伤害 +10%
ラーダ	菈妲	自机所有驾驶员精神指令的SP消费量-10%
ライ	莱	自小队的最终回避率+10%，致命一击发生率+10%
ラウル	劳尔	我方回合开始时，周围1格范围内的我方机体（自机除外）的HP回复20%
ラッセル	罗素	援护防御时受到的最终伤害-30%
ラトゥーニ	菈朵妮	自小队的最终命中率+10%，获得经验值+20%
ラミア	拉米亚	驾驶员在“海”以外的地形适应性变为S
リオ	琉	精神指令“修行”的SP消费量变为25
リシュウ	利秋	对相邻敌人使用格斗武器攻击时，一定触发致命一击
リム	莉姆	精神指令“必中”变更为“直觉”
リュウセイ	隆圣	用念动系武器造成的最终伤害+10%
リューネ	琉尼	援护攻击的最终伤害+15%
リョウト	谅斗	自小队的最终命中率+10%，除了射程为1与地图兵器外的其他武器射程+1
レーツエル	雷杰尔	周围1格范围内若有黑色机体，在我方回合开始时使用“集中”
レオナ	蕾欧娜	念动力等级+1
レフィーナ	蕾菲娜	指挥效果+10%，自机所有驾驶员的SP上限+10
アルバーダ	阿鲁巴达	气力达到140以上时，最终命中率+10%，受到的最终伤害-10%











TOM CLANCY'S THE DIVISION™

全境封锁

作为《全境封锁》的首款付费DLC，“地下世界”在6月28日率先于XOne平台登场（PS4版晚一个月推出），平心而论，这个DLC的素质十分一般，虽然这个DLC提供了一个精简的《全境封锁》游戏体验，但这个DLC可玩的内容很少，而且重复性严重，因此让人比较失望，如果育碧真的有心要挽回本作大量流失的玩家群，恐怕还要下一番苦工。下面就为各位玩家简单介绍关于“地下世界”的游戏内容。

文 伽蓝 美编 心の永恒



全境封锁	Ubisoft	角色扮演
多机种	Tom Clancy's The Division	中文版
	2016年3月8日 本地1人/多人在线	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：380港元	

什么是地下世界？

地下世界是这个DLC中新增的游戏区域，在伴随着DLC推送的1.3更新中，在大地图南部安全屋“肉品柜”会找到名为“安全隔离中心”的支线任务，在完成这个支线任务后会，跟随任务指示会回到行动基地，从行动基地穿过“转运站”后，即可到达进入“地下世界”的电梯。需要注意的是，只有购买了DLC的玩家才能搭乘电梯进入地下世界，如果玩家没有购买DLC，那么只能止步于此。

进入地下世界后，这个DLC的核心内容正式开启，玩家首先在地下世界中心的桌子上设定任务概要，然后从右侧的通道搭乘列车出发即可进入地下世界。地下世界的内容十分类似于《暗黑破坏神Ⅲ》中的秘境，玩家进入的是一个完全随机生成的副本，在随机生成的副本中会出现随机的任务目标，就连敌人也是随机生成的，因此玩家有可能对付赖克斯帮、净化者以及幸存者军队。地下世界最大的特点在于没有检查点的设置，也就是说一旦倒地将会直接结束这一次的地下世界挑战，回到出发前的战术室中，因此强烈推荐玩家组队进行地下世界的游玩，否则推进的难度相当大，而且相当无趣。

在完成任务后，可以获得地下世界专属的经验值奖励，并且可以在返回的出口处打开一个装备箱作为奖励。地下世界等级最高为40级，随着等级的提升，玩家可以逐步解锁新的任务阶段以及名为政令的内容，进一步提高地下世界游戏的难度。

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Snowdrop, Tom Clancy's, The Division logo, the Soldier Icon,



地下世界的难度与普通副本一样，分为一般、困难、挑战、英雄等4个难度，在4个难度中，在困难以上难度分为一阶段、二阶段、三阶段等3种阶段，所谓的阶段简单来说就是连续打多少次地下世界，虽然多阶段副本能拿到的经验会比单纯一个阶段的多，但由于经验是在完成所有阶段后结算的，因此一旦在中途倒地，前面打的部分就会直接报废，因此是风险和回报并存的行为，玩家可以自行斟酌。

除了地下世界外，这个DLC还在白区地图的左上方新增了名为龙之巢穴的新副本，与此前的猎隼陨落以及净空天际相似，这个副本中面对的敌人时“火”力十足的净化者，这个副本的难度不小，同时对应英雄难度，是高端玩家寻找更好装备的好去处，但与猎隼陨落和净空天际不同的是，这个副本只有购买了DLC的玩家才能进入。

政令

随着地下世界游戏的进行，玩家会不断获得名为政令情报的货币，政令情报可以用于开启地下世界中名为政令的要素，所谓的政令通俗来说就是为该次地下世界游戏提高难度的负面效果，越往下的政令对游戏的影响越大，同时开启的政令越多，游戏难度越高，同时过关时的经验奖励越多，同时还会追加品质越好的过关奖励，一般来说，为了提高投入产出比，都会开启多重政令，但随着难度的提高，政令对游戏的影响会变得越来越明显，对于挑战难度以及英雄难度的影响尤为明显。下面就为大家介绍所有政令的效果。

战争迷雾

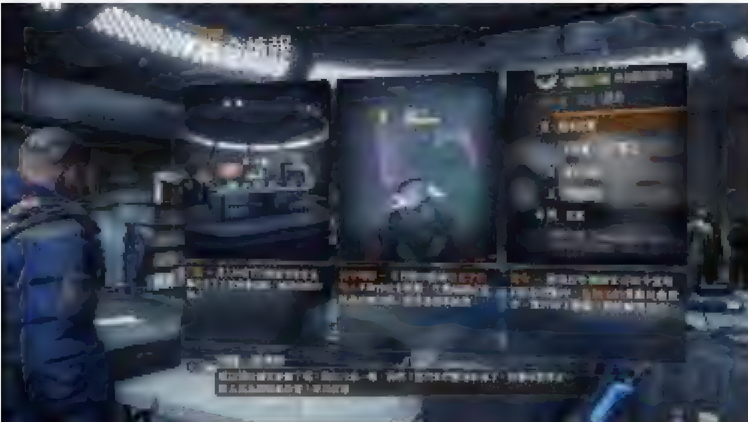
效果：停用小地图，方向性威胁指示不会显示目标，除非敌人被脉冲影响或是标记，目标指示器只有目标在准心内才会显示。

对策：对游戏影响最小的政令内容，只要影响在于在复杂的地形中无法准确判断敌人的位置，但只要队伍中有带脉冲扫描的队友就能很好地缓解其带来的影响。

疯狂技能

效果：使用一项技能会重置另一项技能的冷却时间，而且队伍中任意一名队员使用特有技能会重置所有队员特有技能的冷却时间。

对策：限制玩家使用技能的政令，一般来说玩家都会带一个辅助性技能以及一个恢复技能，在开启这个政令后会使两个技能之间的使用十分谨慎，玩家之间也要相互进行恢复，以免队友倒地。



不浪费，则不匮乏

效果：在更换子弹时，弹夹内的剩余子弹会被丢弃，同时敌人不会掉落子弹补给，起始的弹药数量也会减少。

对策：比较烦人的一个政令，由于各方面的子弹使用都被压缩，使得开枪换弹都要变得更加谨慎，而且敌人不掉落子弹就意味着只能在补给箱中进行补给，一般来说补给箱在阶段开始时必定会找到一个，而中后段还会有另外一个，只要谨慎使用基本还是充裕的，如果实在打空了弹夹，那就只能掏出手枪来暂时应对了。值得一提的是，在多阶段行动中，在进入电梯跨到新的阶段时，记得到旁边的列车处补充弹药。



特种部队

效果：敌人的子弹可能是特殊弹药，弹药的类型取决于地方阵营。

对策：这是直接提升游戏难度的一个政令，开启后被敌人攻击命中的风险更大，因此在推进过程要更加谨慎。

疾病

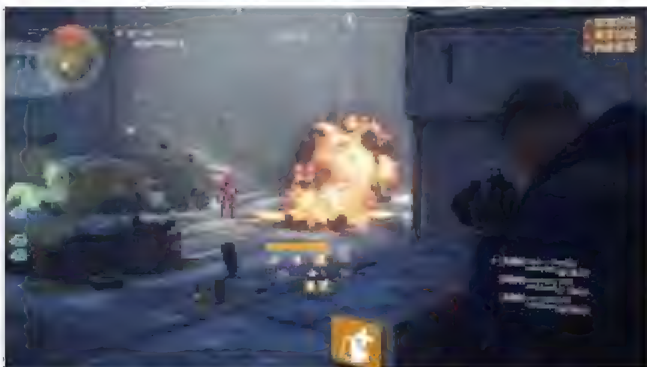
效果：生命值以一定速度持续耗损，失去的生命值可以被正常治疗恢复。

对策：开启这个政令后意味着玩家不能再稳打稳扎地前进，必须与时间作斗争，单独开启这个政令可能对游戏影响不明显，但与其他政令同时开启后难度则会翻倍提升。如果队伍中有人带回血的支援平台以及在掩体后回血的智能掩体能够较好地缓解这个政令的影响。



地下世界难度与掉落相关

地下世界的装备掉落品质其实是有规可循的，其对应的装备等级具体如下：



难度	装备等级
一般难度	182 套装，163 武器
困难难度	214 套装，182 武器
挑战难度	240 套装，204 武器
英雄难度	268 套装，229 武器

地下储藏箱

在地下世界中每提升一级，都会获得名为地下储藏箱的奖励，只要在道具栏中将其打开，就会获得相应的奖励。需要注意的是，地下储藏箱的奖励时根据玩家当前的装备等级决定的，具体的对应数字官方并没有给出明确的对照，但根据笔者的经验，200 左右 ~227 的装备等级开出的是 240 新套装以及 204 的武器，而 228 以上装等则可以开出 268 新套装以及 229 武器。如果玩家发现开出的箱子品质低于 240（套装）/204（武器），那么建议先多刷困难地下世界将装备等级提升，否则开出的装备品质太差只会白白地浪费利用这些箱子提高装备等级的机会。



新套装

在 1.3 版本更新以及 DLC 地下世界中，新增了共计 5 套新套装，其中阿尔法桥为更新追加套装，其余 4 套为地下世界 DLC 独享套装，下面就为大家介绍这些套装以及其效果。

阿尔法桥

2 件加成：+2 医疗包携带量
3 件加成：+100% 生命恢复
4 件加成：如果主武器与副武器都属于相同的类型，则这两把武器都会获得所有已启用的武器天赋效果。

B.L.I.N.D

2 件加成：+20% 脉冲爆击伤害
3 件加成：+100% 致盲 / 致聋抗性
4 件加成：杀死一名目标后在该位置造成闪光弹效果

死眼

2 件加成：+20% 狙击步枪爆击伤害
3 件加成：+40% 首发子弹稳定度
4 件加成：使用狙击枪在非瞄准状态时爆击几率会增加到 100%，但爆头伤害的加成将会被移除。

火冠

2 件加成：+3 燃烧子弹携带数
3 件加成：+100% 换弹速度
4 件加成：杀死一名正在着火的目标能使用燃烧子弹 10 秒

开拓者

2 件加成：+100% 支援平台治疗速度
3 件加成：+50% 消耗品持续时间
4 件加成：消耗品、特殊弹药等道具的使用将会覆盖到整个队伍，并且在使用后不消耗数量。

成就 / 奖杯指南

Begin with a BANG　10 点 / 铜杯

解锁条件：到达地下世界战术指挥中心
取得方法：只要完成前置任务进入地下世界就能解锁。

Objectively Experienced　25 点 / 铜杯

解锁条件：完成 6 种不同的地下世界任务目标。
取得方法：地下世界中一共有 6 种不同的任务目标，将他们悉数完成过即可，但由于是随机，只能重复游玩直到解锁。

The Beast Below　50 点 / 银杯

解锁条件：到达地下世界等级 40
取得方法：地下世界等级 40 是一段漫长的旅程，由于这个等级只有完成地下世界行动才会获得，因此玩家需要一次又一次地重复完成这些地下行动，整个过程十分枯燥。如果单纯从练级角度而言，推荐组队进行 2 或 3 阶段的困难模式，在有一定装备基础的情况下，困难模式打起来和普通也不会有太大差别，在刷的过程中开启除“疾病”外的 3~4 个政令提高经验值，以 2 阶段的困难难度为例，开启 3 个政令一次行动下来也有 2880 的经验值，一切顺利的话时间花费也不过是 20 分钟左右，效率还是相当不错的。



Tier One　40 点 / 银杯

解锁条件：开启 5 个政令完成一次挑战难度的地下世界行动。
取得方法：这是整个 DLC 最难的一个成就，本身挑战难度就比较高，而且在激活 5 个政令的情况下难度更加可想而知。要激活 5 个政令，队长需要达到地下等级 30，在挑战过程中没有太多的捷径可走，最重要的仍然是过硬的装备配置。比较推荐的是队伍中配备一名有开拓者套装的玩家，其提供的支援平台可以很好地缓解弹药短缺以及体力缓缓下降的问题。

Gone Spelunking　25 点 / 银杯

解锁条件：收集地下世界中所有 55 个语音以及 25 张照片。
取得方法：地下世界的收集是有规律可循的，每个阶段的行动都可以找到 1 个随机收集，这些收集的位置必定在必经之路上的弹药补给箱附近（任务开始时列车旁边的弹药箱除外），只要在路上看到补给箱时在周围的角落转转，就算该层找不到，在上下一些楼梯后，在补给箱的垂直位置附近基本都能找到。



LBS游戏 虚拟与现实的交叉点

《精灵宝可梦 GO》热潮剖析

《精灵宝可梦 GO》的火爆程度远超想象，似乎一夜之间就成了大家最关注的游戏，也成功让已经沉寂许久的“LBS 游戏”重新回归大众视野。固然《精灵宝可梦》本身的品牌号召力是这次世界级现象的关键因素，但作为核心玩法的 LBS 同样不可忽略。这项技术真正运用于游戏领域已经超过 6 年的时间，而在此期间经历什么样的起伏变化，相关的游戏又采用了什么样的表现形式？这次的特别企划便为大家一一剖析。

文 哪尼 美编 anubis

何为LBS？

LBS 的全称为 Location Based Service，也就是基于位置的服务。完整的 LBS 体验由两种核心技术共同构筑而成——定位技术与通讯技术，通过 GPS（全球定位系统）配合基站定位获取用户的位置信息后，再通过互联网等通讯技术为载体将与之匹配的内容迅速传递到用户的终端。相比传统的“定位功能”，LBS 的侧重点在于“服务”，毕竟在这个高速信息化的时代，单纯告知位置信息所带来的价值非常有限，很多时候也并不是用户关心的重点。比起“这是哪儿”，大家更关心的其实是“这里有什么”，以及“我在这





▲对于国人而言，微信的“摇一摇”应该是最熟悉的LBS玩法



▲LBS服务已经覆盖了衣食住行等各个行业

里能做什么”。LBS 所做的，正是将经纬度坐标这样冰冷的“死数据”转化为有价值且实时变化的新鲜内容，在地点与人们之间搭建服务的桥梁。

如果解释到这儿你仍然觉得这是一个陌生的名词，那么不妨想想自己的日常生活：用于与周围陌生人交友的微信摇一摇、旅游时打开大众点评寻找高评价的餐厅，又或是再普通不过的外卖 App，这些都是 LBS 所呈现出的不同形态。



LBS游戏的雏形

游戏行业对于新兴技术总是非常敏感，也有着很强的包容性。早在功能机时代，就有不少厂商试图将定位服务与游戏进行结合，比如《Bofighters》、《Samurai Romanesque》，但大多默默无闻，甚至都没能给玩家留下印象。究其原因，除了设备的性能限制了游戏体验外，较为缓慢的网络传输速度也无法在“定位”后立即呈现出配套的内容信息，这让玩家与地理位置、玩家与玩家间的交互显得非常薄弱，用户基数无法提升，也就难以形成有效的运营模式。而随着智能手机的逐步兴起，更强大的芯片能够快速确定用户的准确位置，3G/4G 网络的高带宽也不再是瓶颈，从定位到内容和服务的呈仅在毫秒之间，这为 LBS 游戏的兴起孕育了可能性。

真正让 LBS 展现出游戏乐趣且形成大范围传播效应的当属 Foursquare，虽然这只是一款社交应用而非纯粹的游戏，但其所提出的“Check-in（签到）”概念，奠定了此后大多数 LBS 游戏的雏形。Foursquare 本意是让用户与他人分享自己的位置与足迹，告诉朋友“你在哪里，又做了些什么”，不过其精明之处是把分享机制包装成一款签到和占点的游戏，并引入奖励机制，这让 Foursquare 很快在全球范围内受到热捧，仅用一年的时间就突破百万用户。此后大多数模仿者的设计思路，基本也都是万变不离其中。

在 Foursquare 中，玩家抵达地图中的任何位置时便可“签到”一次。这些地点可以是景点地标，也可以是某个商家，即便是“无名之地”用户也可以自行创建，比如自家的房子或是某个常去的车站。签到次数越多便可以累计积分，从而得到各式各样的“勋章”作为奖励，如果你是某个地点签到次数最多的人，那么就可以获得此处的“市长（Mayer）”头衔。如果说这些虚拟奖励不足以引起你的兴趣，Foursquare 还提供了现实中的增值服务，那就是与商家合作将虚拟头衔转换为实实在在的消费优惠。比如遍布全球的咖啡连锁店星巴克，成为某家门店的“市长”后，便可以享受一定的折扣或是免费享用咖啡。除此之外 Foursquare 还为星巴克打造了专属勋章，不少狂热的用户甚至为此而频繁地前往店内消费。



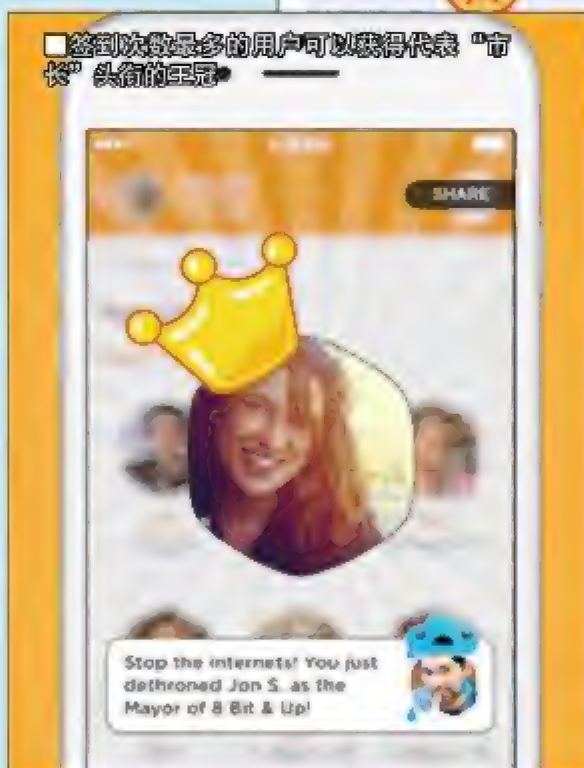


▲功能机时代的LBS游戏《Samurai Romanesque》





设计精美的勋章是游戏中的虚拟奖励，还推出过实体周边



签到次数最多的用户可以获得代表“市长”头衔的王冠



Foursquare为星巴克推出的专属徽章

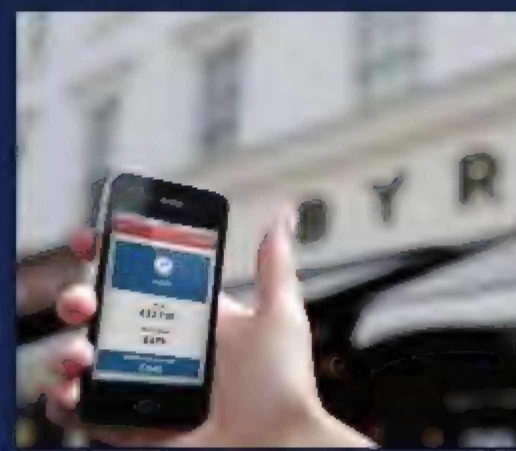
无负担的游戏体验



手机游戏能够在玩家数量上大幅超越传统主机游戏最重要的一个原因，是其利用了人们的“碎片时间”。在忙碌的工作和生活中，只需要在休息或是路途中花费少量的时间就能完成游戏体验，这确实符合大多数现代人的生活规律。不过如今很多采用行动值回复机制的手游，可能本意确实是避免玩家长时间地集中投入，尽可能去利用一些零散的时间，不过很多时候在竞争和攀比心态的影响下，反而比传统游戏消耗了玩家更多的精力，甚至把原本正常的时间计划搞得支离破碎。

而LBS游戏所倡导的，则是一种更加没有负担的游戏体验，把目标从“时间”向“空间”转移。这么做的优势在于，基于时间的规划是能够被轻易改变的，而空间上的变化却并不容易实现。举个极端一点的例子，我们可以任性地把原本用于工作的时间全部投入到游戏中，但却不可能为了去抓大洋彼岸的某个精灵而在一小时内从中国跑到美国。简而言之，LBS游戏几乎是顺着你原有的生活习惯并无缝融入其中。就以最简单的签到功能来说，如果你是一个每天三点一线的上班族，那么最起码能把自家、公司和餐厅等区域的“所有权”尽可能掌握在手中，而所花费的时间无非就是达到某个地点后的几秒钟罢了。若更进一步，当你准备外出旅游或是进行户外锻炼时，则可以将LBS游戏也纳入规划中，作为途中的小小消遣，它并非是出行目的的主体，但却是一项意外的收获。

当然，只要是游戏，就肯定会有狂热分子做出一些不合常理的高投入。但对于大多数普通玩家来说，完全可以把LBS游戏塑造成与自身生活习惯相契合的形态，而不是逐渐沦为任务式的负担。



热潮过后的艰难摸索

Foursquare的签到玩法获得成功后，除了有模仿者推出各种功能类似的应用之外，也涌现出了一大批真正强调娱乐性的游戏作品，比如《Shadow Cities》、《Fable III Kingmaker》、《MY TOWN》和《Parallel Kingdom》等等。但实际上直到2014年《Ingress》正式上线后，在2010年至2014年这四年间，并没有出现任何一款能够称得上“现象级”的LBS游戏，即便像《Shadow Cities》这样曾经取代《愤怒的小鸟》登上App Store下载榜（芬兰地区）的话题作品，其流行范围几乎也只是在芬兰本国之内而已。

有限的地理覆盖范围、小众的题材、缺乏明确的盈利形式等缺陷极大限制了当时LBS游戏的流行，虽然尝鲜者众多，但由于前景未明，也就很难获得具有分量的大投入。而由于缺乏新鲜的变化，这时人们对于LBS的热情开始逐渐消退，活跃用户的数量急速衰减，众多LBS应用只得纷纷转型另谋出路，即便是Foursquare这样风靡全球的先驱者也难逃此劫，只能不断淡化“签到”功能，转而成为更加专业的内容服务提供方。受此影响，众多纯粹的LBS游戏大都逐步淡出了玩家的视野，偶尔也会有新作加入LBS要素当成宣传噱头，但顶多只会是其中的一项功能，而不太可能是整款游戏的主体。

于是在短暂的热潮过后，LBS游戏进入了一段艰难摸索的时期，一直到基于大数据支持且强调对抗性的《Ingress》出现后方才迎来一丝曙光。



▲当新鲜感褪去，Foursquare赖以成名的签到占点玩法疲态尽显



▲《Fable III Kingmaker》



▲《Parallel Kingdom》

难以复制的成功

《精灵宝可梦GO》在美国市场推出后的短短七天内，下载量便达到了惊人的6500万，日活跃玩家接近于2100万人次，甚至超越了Twitter这样的老牌社交软件。近乎疯狂的热潮让Niantic公司更加谨慎地对待游戏在新地区上线的计划，并短暂延期了在日本推出的时间点，毕竟这里可是宝可梦的发源地。而这些惊人数据的背后显然蕴含着无穷商机，并顺利带动了新一轮的LBS游戏热潮，无论是原创作品，还是拙劣的山寨，大家都开始围绕着现实地点的互动进行设计，试图借着这股东风扶摇直上，哪怕只是短暂的成功也好。但很多人只看到了这个世界级现象表面的风光，却忽略了它背后的积累与沉淀。

支撑起《精灵宝可梦GO》的，是三个不同领域内最顶尖的企业——Google、Niantic Labs和任天堂。Google为核心玩法提供了坚实的基础，借助于Google Map的技术和庞大数据，让游戏能够轻松覆盖全球范围内的地理位置。而游戏的缔造者Niantic Labs，虽然只是一家年轻的公司，成立至今不过六年的时间，但他们在《Ingress》的开发和运营中积累了大量的经验，并清楚地认识到如何才能让此类游戏保持长久的活力：引入阵营鲜明的对抗形式来调动玩家的积极性、什么样的道具收费机制能够被玩家所接受、基于真实的地理位置该如何与商家形成长远可行的合作互利



▲Google Maps的庞大数据是LBS游戏的坚实后盾

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划

《精灵宝可梦GO》热潮剖析

模式等等。这些关乎一款游戏能否长足发展的关键因素，Niantic Labs借由《Ingress》这款试验性质浓厚的作品逐渐摸索出一套可行的方案，为今后推出真正的商业化作品规划出一条清晰的道路。如果你是《Ingress》的老玩家，那么不难发现其实《精灵宝可梦 GO》的地标数据和前者几乎是共通的，这些基本元素的合理性已经在《Ingress》中得到验证，完全可以直接沿用而不必重新设计。

Google 用大数据打好了基础、Niantic Labs 用创新的思维和丰富的经验规划了方向，任天堂扮演的则是最后一个关键性的角色一保驾护航的助力东风。《Ingress》固然是最为成功的 LBS 游戏试验品，但离一款成熟的商业化游戏仍有很大的距离，它缺乏一个引人注目的包装，缺少一个重量级的 IP 作为支撑。任天堂的加入恰好弥补了这一空缺，同时也符合任天堂自身向手游领域发展的期望，而《精灵宝可梦》这一品牌从各方面来看都是不二之选。除了有着无可比拟的号召力，更是横跨了不同年龄段的受众。年轻玩家群自不用说，它还是众多中年玩家“童年”的代名词，即便是连第几世代都分不清的普通围观群众，仍会记得皮卡丘、妙蛙种子、小火龙和杰尼龟。

三个稳固的支点，让《精灵宝可梦 GO》的成功几乎难以被复制。新兴的技术不过是创意的起源，从过去的体感，到近年的 VR，再到如今的 LBS 游戏，无不如是。而支撑这些新兴技术的，是背后长时间的沉淀：数据、技术力、品牌号召力缺一不可，LBS 游戏不同于一般作品，其对于用户量的需求要远远高出许多。如果只是专注“小而美”，那么最终只能是昙花一现罢了。


▲“《精灵宝可梦》系列”的号召力与内容积累，是造就成功的关键



▲年轻的Niantic Labs通过《Ingress》积累了大量的经验

AR+LBS:1+1大于2



■AR技术让虚拟的精灵“出现”在现实世界中

LBS 游戏重回大众视野，AR 技术起到了推波助澜的作用。虽然 AR 早不是什么新鲜事物，也已经被运用到了很多游戏作品当中。但是当 LBS 与 AR 共同运用于一款游戏中时，却起到了 1+1>2 的效果。

大多数 LBS 游戏关注的只是坐标位置的“数据”，却没能将对应的真实场景与游戏体验很好地融合。久而久之玩家似乎更像是单纯的跑腿工具，到了某个地点后掏出手机完成任务，除了本人真的站在那里外，和现实环境几乎没有互动。



而 AR 则在很大程度上打破了这个限制，《精灵宝可梦 GO》中透过手机的摄像头和屏幕，精灵们就像真的出现在现实世界中一般，《Father.io》则将真实环境和人物直接运用到对战当中。通过 AR 技术，真实世界不再只是一个位置上的“目标”，而会真正成为体验游戏的载体，玩家从现实穿越虚拟，最终以不一样的视野再次回归真实。

◀通过AR技术，现实中的人物也有可能成为虚拟的目标

多元化的互动关系

无论我们如何去包装“游戏”这一概念，比如称其为“第九艺术”，但在大部分情况下它们不过都是以营利为目的的商品。传统的游戏营利关系是一对一的，开发商、发行商、运营商等游戏提供方直接面对作为消费群体的玩家，无论是贩售实体盘还是提供虚拟货币的课金，几乎全部的营收对象都来源于玩家本身。而 LBS 游戏所期望打造的则是一个更多元的形态，形成游戏提供方、玩家和实体商店之间的三角关系。似乎绕了一个大圈，又回到了当年 Foursquare 的老路上，表面上看 确实如此，但三者的关系实际上更加紧密。

Niantic Labs 的 CEO—John Hanke 曾明确表示，他们计划在《精灵宝可梦 GO》中提供名为“地点赞助”的广告服务，实体企业或商店可以主动申请成为游戏中的据点，甚至能通过更深入的合作让自己的地盘具备其他普通据点所没有的优势资源，以此作为推广手段来增加客源。在《Ingress》中，Niantic 已经和美国的连锁果汁店品牌 Jamba Juice 进行了类似的合作，把所有的门店都变成游戏中的“传送门”，也确实颇有成效，即便《Ingress》仍然只是一款小众游戏。

《精灵宝可梦 GO》尚未在日本地区正式推出，但却已经确定了一项颇具分量的商业合作，对象是全球知名的速食连锁店——麦当劳。虽然具体的合作内容并未详细公开，但已经可以确认的是日本境内所有的麦当劳都将成为游戏中的补给点，并会在店内贩卖的套餐中附赠与游戏相关的玩具，未来也有可能举办活动或是配信特殊精灵等等。消息公布后，日本麦当劳的股价立刻大涨，要知道这家洋快餐在日本的运营情况其实并不乐观。

除了这种广告性质的官方合作以外，一些聪明的小商户也开始借着这股风潮来吸引更多的顾客。比如国外的某家披萨店店长就自己掏钱购买游戏中的道具“引诱香”，



■用于吸引精灵的“引诱模块”，课金道具摇身一变成了营销手段



■Jamba Juice是《Ingress》的官方"传送门"

让自家店铺所在的位置聚集更多的野生精灵，于是狂热的玩家蜂拥而至，据说此举成功让一周的销售额大涨 70% 以上，而用于购买游戏道具的花费，仅仅只用了 10 美元。比起巨额的广告推广费用简直微不足道。

不难看出，Foursquare 时代的三角关系，基本限制在"服务提供方与合作商家"、"合作商家与消费群体"这两个种类上，形式单一且缺乏稳固的基础。而一款成功的 LBS 游戏则不同，厂商本身可以通过游戏的增值或课金系统从玩家处获利，又可以利用广告或赞助的形式与合作商家互惠，对于商家而言，无论自己是否是官方合作伙伴，都可以借助游戏的名气和传播效应为自己带来更好的收益。这种多元化的互动关系一旦形成，就能够逐渐演变为良性的成长。

除此之外，LBS 的风潮还能带动相关配件产业的发展。类似《精灵宝可梦 GO》的精灵捕捉提示器、《Father.io》中用于"射击"的红外线瞄准设备等，不仅价格低廉还能有效提升游戏体验的代入感和便利性。早期或许只会有官方产品，但未来却极有可能像手机壳等装饰配件一样，衍生出丰富的产业链。



■成为"精灵站"后，日本麦当劳能否迎来新的商业契机？

LBS游戏众生相

除了《精灵宝可梦 GO》之外。在这里也与各位分享几款具有代表意义的 LBS 游戏，其中不乏与模拟育成、经营、主视角射击等传统游戏类型的结合。

Ingress

《Ingress》并不是 LBS 游戏的先驱，但却是目前这个领域内运营得最为成功与成熟的一款作品，也是行业的破冰者，可以说没有《Ingress》，也就不会有今天的《精灵宝可梦 GO》。

《Ingress》的画面其实相当简陋，但这种复古的黑底代码界面反而有种别样的神秘科技感。游戏塑造了一个独特的世界观，科学家在一次实验中意外发现了未知物质——Exotic Matter（XM），这似乎并非是大自然的产物，反而更像是由高等智慧生物所创造的人工物质。这份研究报告引起了美国政府的高度关注，并派遣情报机关 NIA 着手进行调查，很快人们发现 XM 能够刺激和提升普通人的潜能，完成"进化"。这个重大的发现让所有人都欢心鼓舞，但是在后来被称为"顿悟之夜"的时间点，却发生了 XM 失控事件，此后人们对于 XM 的态度逐渐分化——启示军（Enlightened）认为 XM 是神的恩赐，所有人都应该接受这份力量，而另一部分人则认为使用这种未知物质过于危险，最终会导致丧失人性而沦为塑造者（the Shaper，XM 物质的创造者）的奴隶，持有这种想法的群体被称为反抗军（Resistance）。启示军与反抗军正是游戏中相互对立的两大阵营，根据各自的代表色，又被玩家们称为绿军和蓝军。

有了这样的故事背景，游戏中两个阵营玩家间的对抗，自然也就围绕着 MX 这一物质来展开。每个特工（Agent）的首要目标，是尽可能收集散落在地图各处的神秘物质 XM，它们会以白色光点的形式显示在画面中，只要靠近后无需任何操作就能取得。由于 XM 是进行后续操作的必要资源，只要某个阵营的玩家能够齐心协力并尽可能快地抢得先机，也就意味着敌对阵营无法在相同的时间内有效积累资源，那么在后续的对抗中，资源丰富的一方便占有绝对优势。

双方对抗的玩法依然是围绕着现实据点的争夺而展开，当然比起单纯的签到要复杂和有趣许多。这些据点在游戏中被称为"传送门"，玩家只要有 XM 就可以针对传送门进行各项操作，进入我方据点可以随机获取道具，而入侵敌方据点则可以进行攻击，直到其变为无阵营状态。之后需要部署谐振器为传送门充能，顺利部署 8 枚谐振器并完成充能后，该传送门便会纳入己方阵营中。同阵营的相邻传送门可以进行联结，联结三个传送门后就能形成控制区域（Control Fields），区域内所覆盖的人口密度被称为"思想单位（Mind Units）"，而这个数据正是判断启示军和反抗军之间实力强弱最直观的标准。

自 2014 年上线后，《Ingress》已经运营了近 3 年的时间，如今每日的活跃玩家数量基本稳定在 10 万左右，虽说比起很多热门手游仍有差距，但对于一款概念超前的原创作品而言已经颇为成功，并积累了稳定的玩家群。

《Ingress》并未在中国地区提供服务，并且封锁了 IP，但即便如此国内也依然有数量可观的玩家投入其中，毕竟比起封锁 GPS，单纯的 IP 限制并不是一道太高的门槛。如果你还在苦苦等待《精灵宝可梦 GO》，那么不妨就先试试《Ingress》。



▲启示军和反抗军之间的对抗


▲尽可能多地占领传送门，并扩大覆盖范围，从而取得更多的"思想单位"


▲藏于现实中的虚拟的"传送门"

MY TOWN

《My Town》是一款城市经营类的游戏，若只从系统上来看，似乎与传统的同类型游戏并无二致。玩家的目标是通过建设房屋、公共设施或商业建筑让城市不断发展，扩大入住的人口数量。人口基数越大则资源产出越高，从而让这片土地走向繁荣。

让这种传统的城市经营变得与众不同的，正是 LBS 的玩法。游戏中的城市很大程度上基于真实世界进行设计，玩家能够建设的商业性建筑或商店都是真实存在的。当玩家选择新建设施时，游戏会自动定位玩家的位置并给出附近的建筑或商店以供选择，满足资源条件时就可以将其纳入自己的城市经营范围之内。不仅如此，这些设施在游戏中仍然会与其在现实世界中的类型相符，并在虚拟世界中提供类似的服务。举例来说，如果我把周边的餐饮店加入自己的虚拟城市中，那么它便会以餐厅的样式出现，同样也会提供餐饮服务，旅馆、商场、加油站等等也都是同样的道理。这让玩家既能将城市打造为理想中的模样，也能够最大程度还原自己的家乡风貌，并按照自己的想法进一步发展。

《My Town》与真实世界的互动不止于此，游戏也提供了“签到”功能用于加强与现实地点的互动。如果你已经成功建设了某个真实的建筑或商店，那么不妨真的前往现实中的地点拜访一下，只要持续签到，那么游戏中对应的设施就会得到加成，获得金钱的速度和数量将持续上升。

另一个有趣的玩法是，当玩家到达一个陌生的城市后，可以有意识地去寻找当地独有的建筑，或是具有代表性的品牌商店，尽可能将他们都放入自己的城市中 。久而久之，这片小天地内也会体现出你的个人品味，以及记录你过往的足迹。





偶像大师 Mobile-i

随着《精灵宝可梦 GO》在全球范围内引发热潮，许多喜欢“《偶像大师》系列”的 Producer 们也幻想着能够有一款到各地招募少女偶像的《IM@S GO》。虽说这基本上只是一个不太可能实现的期望，不过其实系列此前的作品中已经引入过 LBS 玩法——エリアゲ－ム（区域游戏）。

エリアゲ－ム原本是只在日系运营商的功能手机上搭载的《偶像大师》题材游戏，iPhone 在日本大行其道后，BNEI 便将其大幅强化后以《偶像大师 Mobile-i》为名搬上了 iOS 平台，不仅 765 事务所的 13 位偶像均采用全新的 3D 建模，还加入了触摸、报时、AR 相机等丰富的互动元素，当然，最为核心的游戏系统“区域游戏”也延续了下来。所谓“区域游戏”，正是围绕着现实中的地点而展开的 LBS 玩法。当玩家决定自己想要培养的偶像后，就会陆陆续续接到来自日本各地的工作委托，此时玩家必须带着自己的艺人（其实就是手机）抵达指定地点完成工作，才能获得报酬并积累粉丝。

为了鼓励玩家扩大活动范围，游戏中设定了一项特别的规则。如果只是集中在某个地点重复工作，那么获得的收益便会逐步递减。因此想要让粉丝量快速增长并扩大知名度，就必须积极地前往其他地区进行活动，另外在不同的城市中还可以入手当地特产，这也有利于提高偶像在当地的粉丝数量。由于游戏中内置了线上排名系统，各位制作人想要让自家偶像出人头地，除了课金之外，还得努力跑腿才行。

游戏覆盖了日本全国的 47 个都道府县，共有 505 个“工作区域”。普通玩家想要凭一己之力带着偶像在全国巡回显然是不太现实的，再比如关东地区的玩家突然接到位于关西地区的工作任务时，也很难找到合适的时间立刻动身。针对



这种情况游戏则推出了“代行依赖”系统，玩家可以拜托当地的制作人代替自己前往。

本作于 2012 年 3 月上线，直到 2015 年 1 月宣布关闭游戏服务。近 3 年的运营时间虽然不能说非常出色，但已经算是 LBS 玩法在传统游戏中一次颇为成功的应用。之所以没能坚持下来，除了《偶像大师》这一题材本身的受众群体还不够庞大之外，需要基于真实的日本地理位置这道门槛，也死死地将绝大部分日本以外的玩家拒之门外，实在有些遗憾。







Father.io

虽然《Father.io》是一款尚未推出的游戏，不过用一个词就可以简单明了地形容它，那就是“真人 CS”。FPS+LBS+AR 的概念相当新颖，也让玩家有机会能体验一回电影中“特工”的感觉。

《Father.io》的开发商 Proxy42 是一个总共只有十多人的小团队，成立于 2012 年，成员中有不少原本就是深度玩家。游戏的概念最早于 2013 年提出，他们希望把主视角射击的体验通过 AR 的形式带入到现实中，并运用定位来增强玩家之间的互动性，这个想法即便在现在也依然非常超前。



▲类似于光枪的外设——Inceptor

在《Father.io》中，玩家会分为两个阵营进行战斗，在抵达现实中的规定区域并击败对手后，该地区便纳入胜方阵营的管辖中。这个抢点的基本规则与《Ingree》、《精灵宝可梦 GO》等游戏基本类似，但《Father.io》则更注重“战斗乐趣”。枪战操作要通过手机与专属的“扳机”配件连接后才能实现，这个名为 Inceptor 的配件除了能让玩家扣下扳机进行射击外，还内藏红外线发射器，从而实现瞄准和子弹击中的判定，另外当有其他敌人靠近你时则会发出警示，以便快速应对或是进行埋伏。某种意义上来说，这个外设就是一把便携版的光枪。而如何准确判断敌人的位置、如何与队友配合打出战术，又或是当一个枪法了得的独行侠，完全取决于玩家本身的操作水平和战斗意识，虽然肯定无法百分百还原 FPS 的感觉，但起码能够接近于街机厅中的光枪游戏。

比起《精灵宝可梦 GO》，《Father.io》在 AR 上的体验更加彻底，虚拟的元素仅有武器本身，战场和敌人则完全基于现实，除了能够带来更强烈的代入感外，这也意味着每个地区的每一场战斗都不会重复且充满变数，真实存在的任何物体都能被加以利用——将柱子或墙面作为掩体、在高台寻找合适的狙击位，又或是藏身于毫不知情的人流中完成暗杀等，玩法上不再受到虚拟规则的限制，完全交给玩家根据现实场景自由发挥。《Father.io》还有更大的野心，他们计划未来将 PC、智能手表、甚至是小型无人机都纳入“武器”的范畴，进一步延伸对战的可能性。比如在 PC 端确认好敌人的位置后，遥控搭载摄像头和红外设备的无人机前往战场，此时画面经由摄像头传回头戴式 VR 设备，躲在家里的玩家便可以瞄准敌人进行空中火力压制。

这些的确是令人浮想联翩的美好愿景，但这样的玩法比起扔精灵球占领道馆什么的，显然要“重度”许多。试想一下，大街上几个人突然掏出手机来互相射击，还一边灵活地闪避或是寻找掩体，即便不被当成疯子也绝对会被认为是中二病晚期患者，不知道有多少人能够真的放下面子全身心投入其中。

目前本作正在进行小范围的内测，预计最快会在年内正式上线。虽然从测试玩家的反馈来看整体素质不错，但实际上这款游戏还面临着一个更大的问题——审查。原本此类涉及到“枪战”、“杀人”题材的游戏就有比较严格的分级限制，而《Father.io》把“枪口”直接对准真人的做法，难免会引来一些反对的声音，或是在某些较为敏感的地区受阻。若玩家数量无法持续增长并形成留存，对于一款 LBS 游戏来说无疑是致命伤。





◀除了手机以外，无人机也可以成为游戏中的武器

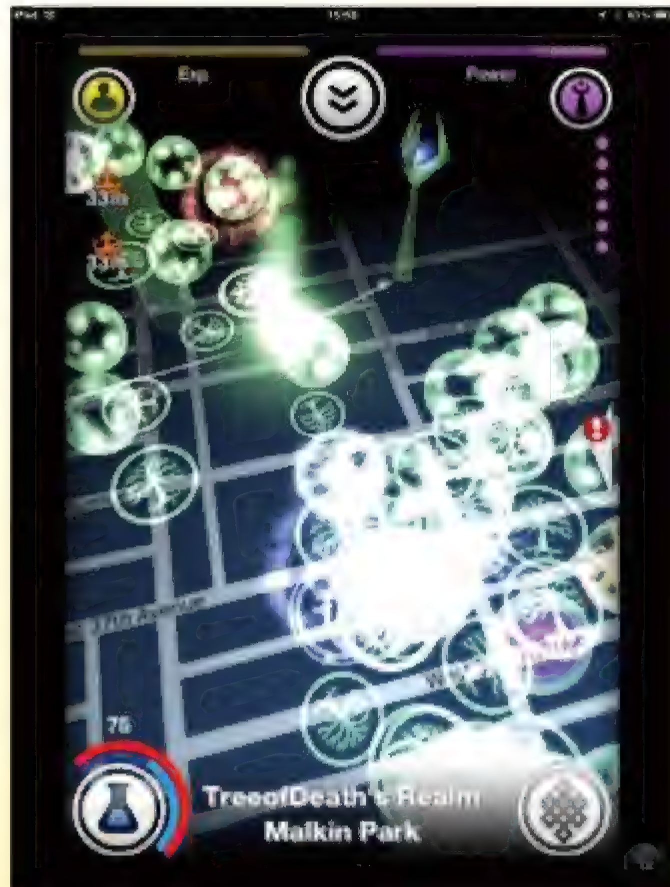
Shadow Cities

《Shadow Cities》由芬兰游戏公司 Grey Area 打造，是一款魔幻题材的 LBS 网络游戏。游戏世界中充满了名为“暗影精灵”的敌人，而玩家所扮演的法师则要与它们进行对抗，粉碎其征服世界的邪恶计划，保护自己的家园。

《Shadow Cities》采用的是 OpenStreetMap 地图数据库，当定位玩家所处的位置后，就会根据数据库中所记录的地域构造，实时创造出一个虚拟的魔法世界。和 Google Map 这样的商业服务不同，OpenStreetMap 是一个公开的网络地图协作计划，其中的内容由所有人一起编辑，通过 GPS 数据、照片为基准进行智能重绘后，再进行公开和分享。虽然可能数据的完善程度不如专业的地图服务，但胜在灵活的自由创造性，哪怕较为偏僻的场所，也可以依靠玩家自身来完善。

游戏初期玩家依靠击败暗影精灵来提升等级，从而习得更加强力的技能。当等级达到一定程度后则可以开启组队冒险，或是加入不同的队伍相互对抗。这一点看上去就像是《Ingress》的阵营模式，但实际上更为灵活，对抗性也更浓厚，既能进行团队间的 PVP，也可以是个人玩家之间的 PVP。

《Shadow Cities》甚至还考虑到了触屏操作的便利性与趣味性，玩家在屏幕上画出不同的符咒形状来释放技能，形式上与 NDS 平台上《二之国》的创意有几分相似之处，与游戏本身“魔法世界”的设定也相当契合。AR 技术在本作中有着颇为特别的体现。游戏中的区域模型会根据玩家所拍摄的实景照片，先自动解析成二维结构后再进行重新构筑，比起大多数 LBS 游戏直接嵌入照片的做法，显得更有诚意。









GAMING | COMMUNITY | COMPATILITY

特别企划 SPECIAL FEATURE

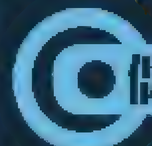
蒸汽革命
Steam平台简史及佳作推荐

统筹 稀饭 文 稀饭、三日月、梦叶、随心（实习编辑） 美编 NINA

从2003年正式推出，到2005年开始通过发行盈利，再到2007年各大游戏厂商纷纷登陆，Steam平台随着游戏界的进步而不断地发展。到了今天，这个基于PC端的集游戏发行、销售和用户社区于一体的平台，已经成为了整个游戏界不可或缺的一环，甚至可以说是靠着本身的存在，便拯救了原本逐渐走向低迷的PC游戏市场。而随着Steam的运营方维尔福软件公司（Valve Corporation）推出了和Steam平台关系密切的Steam Machine，这个成熟的平台也随之进入了家用机玩家的视野。因此，在400期即将到来的时刻，我们也不妨再放宽我们的视野，认识一下这股蒸汽腾腾的新势力。

蒸汽引擎 Steam的发展史

偶然起步



时至今日，Steam对于大多数玩家来说都已经是一个非常理所当然的存在，我们甚至已经习惯了其折扣幅度夸张的夏日促销，每当其有大型优惠活动，各大游戏媒体网站都会纷纷撰文介绍，并推荐其中最为值得一买的作品。但是把时间往后倒推13年，当Steam第一次出现在我们眼前时，电子游戏销售平台虽然不至于前所未见，但也绝对算不上多，而且Steam当年的主要对手，有部分是Xbox Live和PSN这种专门为家用机服务的平台，和其市场并不直接冲突，另外一部分则是类似于Games for Windows这种并不成功的服务平台。

但其实在当年，Steam的诞生，也并非是完全针对数字游戏发行，毕竟当时的网络条件不比今天，游戏的发售途径仍然非常依赖实体，但是维尔福旗下的游戏特征却决定了他们经常会遇到一个问题——在线游戏更新。当时他们旗下有一些重头联机游戏作品，例如当年大红大紫（其实直到今天也很有人气）的《反恐精英》（Counter-Strike，下文以CS简称），拥有非常庞大的联机对战用户群体。但是网络对战游戏为了调整平衡性和修正BUG，总会时不时打补丁，而更新补丁往往会导致许多《CS》服务器停摆数天，因为玩家们都得纷纷去下载补丁，而网络条件决定了



▲当年《CS》在国内其实也是大红大火，然而残酷的是，当欧美玩家都开始用Steam来自动更新并且用高速网络联机对战时，我们的主流对战方式还是局域网。

这个时间不会太短。

有鉴于此，维尔福便想要创造出一个能够自动更新游戏的平台，并且附带有防盗版和防作弊功能，这就是 Steam 的雏形概念。当然，作为一家颇为成功的游戏开发商和发行商，维尔福也意识到了数字发行的趋势，他们当时进行过调查，发现竟然有 75% 以上的用户都已经拥有了高速网络（以当时的标准来说），而且预测这个比例只会在日后进一步加大，并从而让数字游戏发行超越实体零售，成为更直接的销售途径。



▲公测时期的Steam界面，按现在的标准看来真是简陋得吓人。

平地建楼

不过在当时，维尔福并没有在一开始就打算单干，毕竟数字发行平台对于他们来说也是一次新尝试，如果能够有经验丰富的盟友协助自然是更好。但遗憾的是，他们得到的回应却远远算不上热烈，当时维尔福接触的合作对象里不乏 IT 领域里的领军企业，例如微软、雅虎和著名播放器 RealPlayer 的开发商 RealNetworks，最后却都没有达成合作协议。当然，彼时作为潜在合作方的微软，在立场上和维尔福是有所冲突的，毕竟 Steam 就算到了今天，也还是以 Windows 系统为主要阵地，而当年已经成功建立了 Xbox LIVE 的微软，说不定也在雄心勃勃地想要于 Windows 上建立数字发行的渠道，自然不可能答应维尔福的合作要求。

如此一来，维尔福也只能独自面对挑战了，2002 年，他们在公司内部开始了数字游戏平台的开发，代号为“网格”（Grid）和“羚羊”（Gazelle）。Steam 使用的是“分散网络”概念，数据可以分散地通过不同的网络途径来到传输点，从而摆脱了对于中央控制节点和单一传输线路的依赖。

不过虽然技术理念上是美好的，实际操作上要克服的问题却不少。2003 年 1 月，当 Steam 程序完成了初步开发后，维尔福试验性地将其和《CS》的 1.6 版公测捆绑了起来，玩家需要安装 Steam，然后通过维尔福的服务器，更新《CS》的测试补丁。然而当玩家们纷纷开始这么做时，超高的负荷量压垮了 Steam 的服务器，但也给维尔福提供了宝贵的运营经验。

终于，在 2003 年 9 月 12 日，经过了 Beta 测试后，已经准备充分的 Steam 终于第一次正式为玩家们进行服务。而它的诞生，却意味着另一个网络服务即将消亡，那就是“世界对抗网络系统”（World Opponent Network，后文以 WON 简称）。

变革阵痛

WON 的创造者是大名鼎鼎的雪乐山（Sierra Games），当时这个系统是作为他们的互联网服务而推出，并且很快地流行了起来，成为了不少当时主流游戏的联网服务首选，其中也包括了维尔福当年的大作《半条命》、太空即时战略巨作《家园》和因为暴力元素过于突出而引起争议的《命运战士》（Soldier of Fortune）等等。因为《反恐精英》本质上就是依附于《半条命》的 MOD，所以许多欧美《CS》玩家也是一直通过 WON 来进行联机对战，并且非常满意于这个网络服务的速度。



▲WON在存在有着其特定的历史意义，一度还是欧美玩家用于《CS》联机对战的重要途径，不过最后还是随着时代的变化被淘汰了。

但是在 Steam 正式退出后，维尔福开始一步步地缩减 Steam 平台对于 WON 的依赖，两者也从 Steam 测试时期的共存关系变成了渐行渐远，到了 2004 年 7 月 31 日，维尔福干脆停掉了他们最后一台使用 WON 服务的游戏服务器，并且把所有自家游戏的联机服务转向了 Steam 服务器。这原本是无可厚非的事情，毕竟 Steam 的服务内容之一就应该是能够提供联网服务，而不是让用户再额外连接到其他服务当中。但是在最初期的时候，Steam 的联机服务质量并没有达到 WON 的高度，许多习惯了 WON 流畅速度的《CS》玩家大为不满。他们甚至私下制作了补丁，让零售版的《半条命》和《反恐精英》能够继续连接到 WON 的替代者 no-WON（也被称为 WON2）上，继续过往的联机体验。

不过这种方法最终还是挡不住时代的洪流，到了 2008 年 11 月 1 日，在 Steam 和其他联网服务冲击下的 WON 最终黯然下线，而已经吸收了其用户群体的 Steam，则已经拥有了几款属于他们自己的招牌联机大作，例如《军团要塞 2》和《求生之路》，从而确立了自己的业界地位。

步向成熟

在确立自身网络服务的这几年里，Steam 也随着时代的发展，一如维尔福预料般地走上了数字发行的道路。在 2005 年，第三方作品开始陆续出现在 Steam 平台上，一开始只有《Rag Doll Kung Fu》和《Darwinia》这类异色作品，而随着在 2007 年 Capcom、id Software



◀Steam支持支付宝曾经是一大惊喜，不过最后因为种种原因，并没有能够持续下去，目前Steam甚至已经取消了支付宝付款选项，还好银联付款还是能够使用的。



▲精选自《黎明杀机》（Dead by Daylight）Steam页面的评测，故意用诙谐中带着黑色幽默的方式去描述中游戏杀人狂的心态，得到了不少用户的赞赏。

和 Eidos Interactive 等厂商开始与 Steam 进行合作，并在其平台上发布自己的游戏，Steam 逐渐发展到了连《COD 现代战争》、《生化奇兵》和《街头霸王Ⅳ》等主流大作也会登陆其上的地步。

与此同时，Steam 在提高服务体验方面的进步也是有目共睹。随着玩家进行游戏平台的多样化，Steam 的游戏库概念和云同步的功能也变得更为受肯定，因为这意味着玩家如果更换电脑或是拥有多台电脑，则不需要通过光驱来重新安装大量的游戏，只需要通过 Steam，就可以在库中找到自己曾经买过的所有游戏，并将其直接下载到电脑上。而存档上传到服务器端的设定则让玩家可以在不同设备中随时共享相同的存档进度，哪怕两台设备相隔千里，只要登录相同的账户即可共享存档，这个对于家用机玩家来说颇为熟悉的功能，在 PC 上还真是需要像 Staem 这样完善的电子游戏平台才能实现。

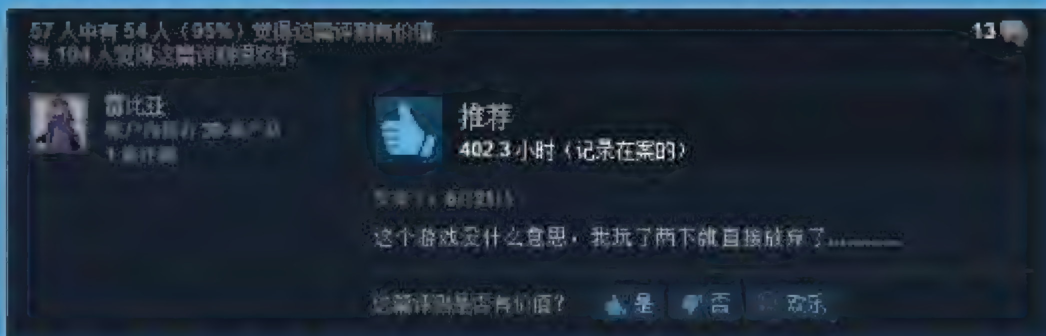
而在购物方面，Steam 的体验也是随着其不断运营而在迅速地提升，时至今日，这个平台已经能够支持包括美元、卢布、港币、人民币和英镑等十多个币种，玩家能够使用的支付平台也非常丰富，包括了信用卡、借记卡、PayPal、iDeal 和 WebMoney 等等，甚至曾有一段时间还支持支付宝交易。

而在社交方面，Steam 本身就有着添加好友功能，玩家在运行 Steam 时可以看到好友的状态和他们正在玩的游戏。同时每一个游戏都有着其对应的社区中心，任何玩家都可以在上面进行交流互动。

而最重要的功能之一就是 Steam 的评测功能，玩家只要买了这款游戏，就可以对其发表评测，并选择是好评还是差评，这些评论可以被其他玩家查看，而且会被汇总到游戏的介绍页面当中，并根据好评和差评的比例来给出游戏的风评归纳，例如有大量好评会被归纳为“好评如潮”，好评与差评各有一半则是“褒贬不一”，大家都不喜欢的，那自然就是“差评如潮”了。

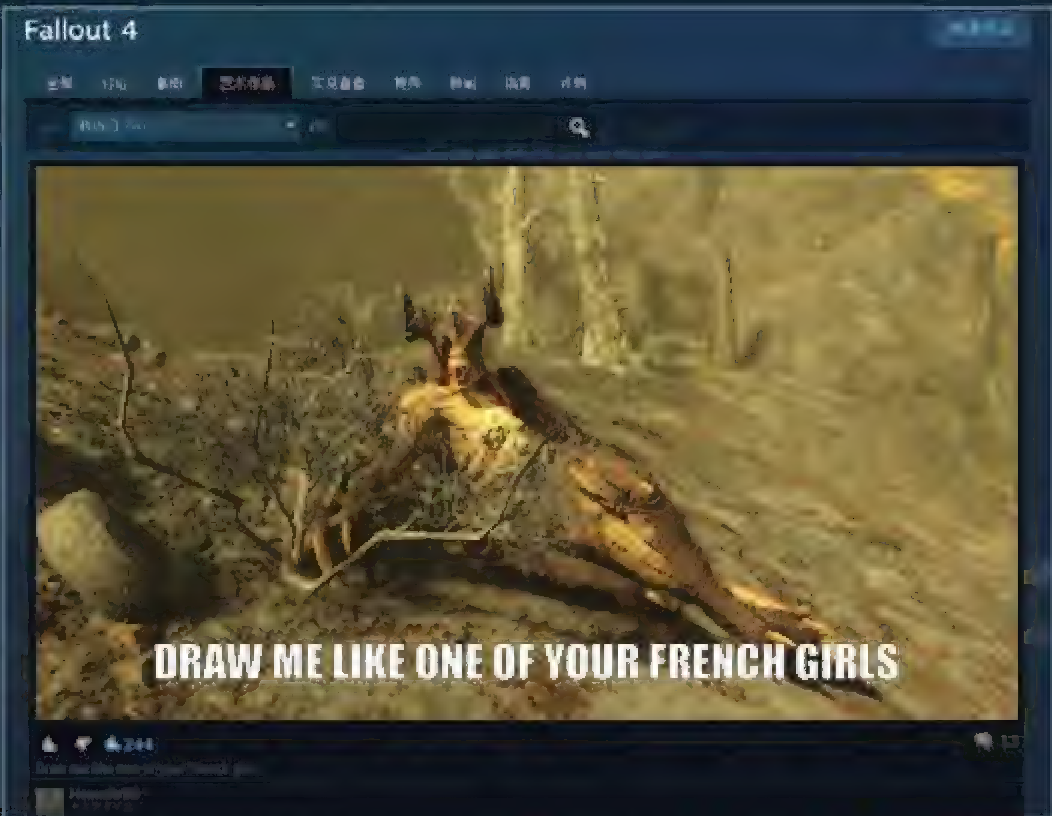
评测功能的重要意义有两个，一个是购买了游戏的玩家才能够评测，而且评测当中还会显示玩家的游戏时间，一定程度上避免了不负责任的无脑黑或是水军在恶意操纵舆论，第二个则是其他用户可以评价玩家写出的评测是否有价值，受到玩家承认的评测会被放在游戏界面的评测项目最顶部，让对于游戏品质有疑问的玩家能够方便地看到。随着社区的发展，评测系统甚至还发展出了一套 Steam 用户特有的文化，例如对一款游戏给出差评，评语写着“垃圾游戏，毁我青春！”，而显示的用户游戏时间可能是好几百小时，彰显着评测者的“口嫌体正直”。Steam 甚至还针对这种恶意卖萌兼抖机灵的行为，在评测下方让玩家选择评测是否有价值的区域加入了“欢乐”选项，所以一篇没什么实际内容的评测也可以因为幽默机智的吐槽而被顶到评价页面的前端。

关于类似的设计精妙之处，在 Steam 身上还有许多许多，十多年的发展，已经让这个电子游戏发展平台形成了一套非常完整的社区生态，也拥有了数量惊人的用户群体。但对于国内的用户来说，Steam，还有着一份特殊的意义。



▲注意对比评语和游戏时间，“口嫌体正直”评测的代表作。

走向世界



▲讨论、截图、艺术作品、直播和游戏指南，在Steam的游戏社区里，你会意识到，这个世界上还有许多人和你一样，衷心地爱着某一款游戏。

哪怕在 2014 年电子游戏禁令一定程度上解除后，中国时至今日仍然是和全球游戏市场最有隔阂的国家之一，迟迟没有定下标准的审查制度和仍然缺乏管制的盗版市场让我们仍然和开放的游戏世界隔着一堵看不到的墙，哪怕如我们这般的正版用户，获取游戏的渠道也实在难以算得上正规。连已经有两家第一方正式进入内地市场的家用机都尚且如此，在销售渠道上更缺乏统一的 PC 平台就更是一片混乱，算得上规范的只有通过联网才能够进行的网络游戏，而单机作品有时候根本就连光盘都买不到，想要从正都是无比艰难。

但是 Steam 的存在很大程度上解决了这个烦恼，尤其是在其开始支持人民币支付之后，这个平台上数量惊人而且紧跟游戏界发展的作品阵容就成为了国内玩家最重要的正版游戏购入途径，而部分大作的国区定价明显低于国际定价和 Steam 标志性的各种优惠折扣更是严重刺激了玩家们的购买欲，像是《辐射 4》刚刚推出时，国区售价低至 199 人民币，而如果是买家用机版则只能买到港版，需要 300+ 人民币，性价比可谓高下立判。

在此之上，前文提到的社区设计也是 Steam 带给中国玩家的一份礼物，在我们这个国度上，玩专注于个人体验而不是联机对抗的游戏大部分情况下是件孤独的事情，因为我国这么多年的环境决定了太多人只能把玩游戏作为消遣，而不是爱好。事实上，一个玩《最后生还者》和《量子破碎》的玩家，是很难和提起游戏就只知道《英雄联盟》和《穿越火线》的同学 / 同事 / 同龄人有什么共同话题的。而 Steam 社区的存在，则让我们有了

找到组织的机会，而且无需预先表露自己对于某某某游戏爱，因为当你打开某款游戏的社区中心，你能看到的，就是和你一样热爱着这款作品的同好。他们或许来自于不同的国家，他们或许使用着不同的语言，但他们毫无疑问和你有着同样的爱好，胸中燃烧着同样的热情。在那一刻，你便摆脱了这片游戏文化的荒漠，开始真正地投身到了游戏的世界当中，而 Steam，就是那喷涌着蒸汽的引擎，带着无数欢乐的能量，让你的游戏生活重新脉动起来。

优质燃料 Steam“七大名著”介绍



如果说 Steam 是驱动着玩家 PC 游戏生活的引擎，那么能够让其产生惊人动能的“燃料”，自然就是这个平台上的大量优秀游戏。而在这些作品当中，有那么 7 款，经过 Steam 社区的口耳相传，成为了这个平台上的代表性作品，也被国区玩家们戏称为“七大名著”。这里提到的“七大名著”指的当然不是什么“三男一狗”、《巫师 3 狂猎》、《文明》这种玩家公认的神作，而是有着独特代表性的作品。

虽然对于主战场为家用机的玩家来说比较陌生，但凡在 Steam 上混上一段时间的玩家都会知道，这地方实际上是个挺多神经病（褒义）聚集的地方。由于其进入门槛低且成本低下的原因，Steam 上从来不乏好玩的创意小游戏，也不乏受众面广的 3A 级大作。但俗话说得好，林子大了什么鸟都有。很多烂 Game，或者一些创意满分甚至可以被称为奇葩的游戏也得以在 Steam 上登陆并和玩家见面。鉴于玩家这个群体本身也是挺奇葩（褒义）的，因此部分奇葩的游戏也得以流传开来，并成为 Steam 游戏史上的一个个传奇。而现在公认的七大名著就是这里一类游戏的代表作，按照游戏的名称，被称为“山、羊、桥、球”以及后来加入的“车、枪、猫”。

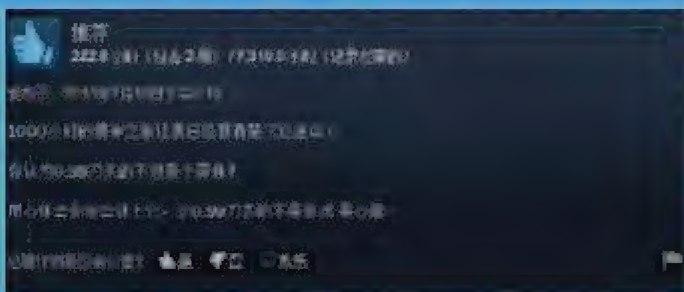
山 Mountain

发售日：2014年7月1日
类型：休闲、模拟

如果要问到“七大名著”这个梗是怎么诞生的，《山》无疑是其中的“万恶之首”。这个售价仅为 0.99 美元（国服价格为 6 元人民币）的游戏几乎没有任何操作部分，除了键盘上分别对应 22 个音符的 22 个按键以及鼠标操作外，玩家在游戏中做得最多的事情便是看着一座山在那里转来转去。

虽然艺术性很强，但本作的确算不上是一个适合所有玩家的游戏，它甚至不能称之为一个游戏（部分玩家觉得这只是个屏保而已）。但凭借着魔性的玩法配合百度贴吧“Steam 吧”内部成员在吧中带节奏，引起其他玩家疯狂地为其撰写各种有趣又有病的游戏评测，一代名著也就此诞生，这也是后来七大名著的发源地。





▲上次笔者看到这个评测时，他的游戏时间还是 3600小时左右。

羊 模拟山羊

发售日：2014年4月2日
类型：模拟、开放世界

这个游戏想必家用机玩家们也不会感到陌生，毕竟这个游戏后来还登陆了家用机平台并陆续推出了众多 DLC。这个制作周期只有数周、没有故事、画面粗糙、BUG 缠身、物理系统简陋的作品在推出却后没有受到玩家的指责，反而获得了不少好评（育碧，你别哭）。

玩家在本作中操纵着一只山羊，要做的事情便是尽情地在城市里搞破坏和胡闹。配合不同的皮肤山羊会获得不同的能力，在城市中还有着不少隐藏要素等待着玩家去发掘。介绍写了这么多，依然改变不了这个游戏从作品本身到制作组都是奇葩的事实。在后续的更新日志中，制作组依然不忘耍宝，几乎没有一篇日志是在正经地介绍更新的。不过这大概也是这游戏能风靡全球的原因吧。





▲后续更新的DLC恶搞力度丝毫没有减弱，你猜这个所谓的“对话界面”是恶搞了哪个游戏？

桥 The Bridge

发售日：2013年2月[illegible]
类型：[illegible]

首先笔者要在这里澄清一下，虽然七大名著不乏奇葩游戏，但同样不乏正儿八经的好游戏——例如本作。《桥》是一款手绘风格的平台解谜类游戏，无论是游戏类型还是同是物理学家的主角，都让人想起了另一款平台解谜神作《时空幻境》。

和重视利用控制时间解谜的《时空幻境》不同，本作的核心谜题机制体现在了重力转移以及各种几何原理上。前者浅显易懂，后者则类似于著名的几何学悖论：彭罗斯阶梯，本作的很多谜题受到了后者的启发。配合碳笔素描手绘的画面风格和低沉抑郁的 BGM，本作的意境无疑相当怪异，但也足以令玩家印象深刻。





球 Sakura Spirit

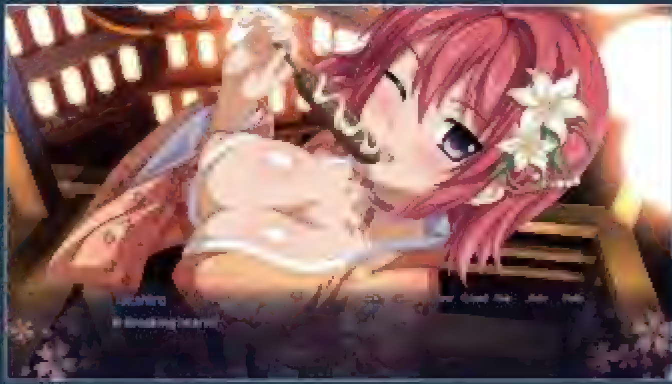
发售日：2014年7月19日
类型：视觉小说



▲请问在座各位男性读者，你们是球迷吗？

不，这里的“球”并不是什么“FIFA”或者“实况”里的“足球”，而是“球”（强调语气）。众所周知，Galgame 这个特殊的游戏类型一直是日本的专利。然而本作却一反传统，是由欧美游戏公司来开发制作。虽然是欧美出品，但画风却是全球（没有夸张）玩家都喜闻乐见的日式画风。

相比剧本风格早已成熟的日式 Galgame，本作的剧情是烂大街的穿越剧情。故事没创意，情节不曲折。本作在 Steam 上大卖特卖（相对而言）的原因也很简单粗暴，就是依靠着无数擦边球的 CG 和各种男性玩家喜闻乐见的剧情。而且制作组还相当勤快，“《Sakura》系列”（制作组的游戏除了《Pyrite Heart》外的游戏标题都是以“Sakura”开头）从 2014 年到现在已经推出了 10 作。虽然游戏出得越来越快，但有一点是不变的，那就是制作组对于“球”描绘的自我超越和不断的精益求精。



车 欧洲模拟卡车2

发售日：2013年1月17日
类型：模拟驾驶

《欧洲模拟卡车 2》（Euro Truck Simulator 2）是一款常见的欧美“模拟向”游戏。这种类型的游戏有很多，从《模拟农场》到《模拟巴士司机》，反正基本上能模拟的东西都被游戏化了一遍。和其他专注于特定用户群的同类游戏不同，在笔者眼中，《欧洲模拟卡车 2》是一款值得推荐给所有玩家的佳作。

在本作中，玩家将扮演一名居住在欧洲的卡车司机。从替人打工拉货到筹集第一笔钱买下自己的卡车开始自己运货，在此期间会玩家驾驶着卡车拉着货物，奔驰在欧洲各大城市道路上，这也是游戏的惟一主题。和其他模拟向游戏一样，本作相当真实，光是交通规则这一项就能让不少曾在圣洛都无视路况横穿直撞的玩家头痛不已。虽然听起来不太吸引人，但本作那种“在路上”的感觉能让玩家在游戏中获得长途旅行的满足感。作品中不同国家不光拥有着不同的风景，还如同现实世界那样有着不同的交通规则，而这种真实的代入感正是本作的魅力所在。





◀在寂静的黑夜中孤独地驾驶着卡车在路上行驶是游戏中常有的事。

枪 World of Guns Gun Disassembly

发售日：2014年5月21日　类型：模拟

关于“枪”是代表哪个游戏还是有点争论的，有不少玩家认为“枪”指的是《Insurgency》这款拟真向主视角射击游戏，但是根据“太正经的游戏不会是名著”的不成名规定，主打枪械组装的模拟游戏《World of Guns Gun Disassembly》无疑更加符合“名著”这一名号。

对于军宅来说，本作就像是一个能满足你一切梦想的玩具箱。在本作中玩家可以拆开或者组装超过 100 种枪支，其中不乏柯尔特 1911、AK47、SVD 等玩家耳熟能详的著名枪支。玩家甚至还可以拿着枪去靶场来上几发。总而言之，无论你是一个军事宅还是单纯只是对枪有点兴趣的玩家，本作都是一个寓教于乐的好游戏。





▲在后期的DLC更新中，还增加了诸如大炮或者交通工具等供玩家拆解。

猫 NEKOPARA

发售日：2014年12月30日
类型：视觉小说



最后的“猫”和之前的“球”类似，也是一款日式画风的 Galgame。故事讲述了男主角水无月嘉祥和他心爱的猫娘们一起经营蛋糕店“La Soleil”的故事。本作引入了 E-mote 系统，角色得以动起来而显得更加栩栩如生。配合“猫娘”这种听起来就觉得可爱的角色设定，本作能获得这么高的人气也是理所当然的。

值得一提的是，本作对应三国语言：日、英、中，而且本作的作画 SAYORI 老师还是一位中国人，在国内的插画师和游戏原画师界非常出名，这也使得本作在国内玩家群体中有着相当高的人气。除了以巧克力和香草为女主角的《NEKOPARA Vol.1》外，系列还推出了前传性质的《NEKOPARA Vol.0》和以椰子和红豆为女主角的《NEKOPARA Vol.2》。

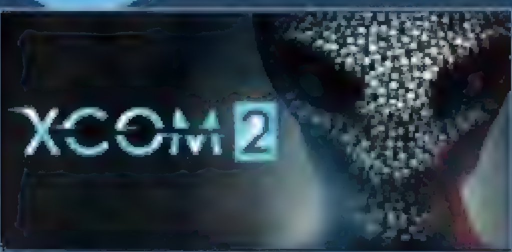
什么？你说这游戏还有一点是值得一提的？我才不知道你在说什么呢……



动能传播 5款即将登陆家用机的Steam平台佳作推荐

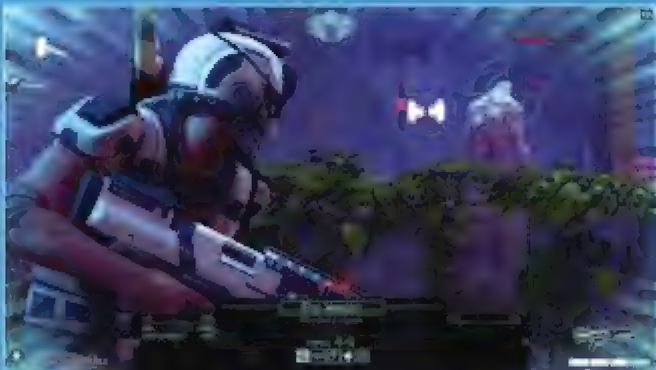
正如前文我们所介绍的那样，今时今日，Steam 已经是一个非常跟得上时代节奏的平台，这就意味着许多在家用机上发售的游戏也会同时在 Steam 上发售，不过这个逻辑一般只适用于那些重要的 3A 大作，而一些独立游戏精神比较重的作品，或是在操作方式上更偏向于 PC 平台的游戏，往往无法做到多平台同步，所以反而会出现在 Steam 上先发售，然后在得到了用户好评后，才逐步移植到家用机上，以扩大自己的用户群体。在这篇特企的最后，我们也特意为大家准备了几款已经在 Steam 上备受好评，并将会于近期登陆家用机的作品，如果大家在之前并没有关注过这几款游戏，希望我们的推荐能够为你们带来不一样的惊喜。

XCOM 2



游戏原名：XCOM 2
Steam售价：190元
Steam发售日：2016年2月5日
家用机版发售日：2016年9月6日（PS4/XOne）

●游戏简介



作为《XCOM 未知敌人》和其资料片《XCOM 以敌制敌》的续作，《XCOM 2》延续了此前的故事，即人类遭到外星人入侵，并组建了 XCOM 部队与其对抗，还通过研究外星人科技来强化了部队的武器，并最终击毁了外星人的母舰。但是，人类最终对外星人的抵抗还是失败了，玩家扮演的指挥官也在指挥部遭到入侵后被外星人绑架，进行改造后，被放进了静滞舱成为了外星人变异者的指挥中枢。多年后当指挥官被成为了游击队的 XCOM 组织救出后，玩家必须帮助这批人类对抗外星人最后的力量，在地球上破坏外星人的统治，并阻止他们那邪恶而神秘的化身计划。

●编辑体验

因为曾经一度传出过《XCOM 2》不会登陆家用机的消息，所以我在今年过年的时候就早早购入了 Steam 版，把整个新年假期都耗在了这款作品身上。作为续作，《XCOM 2》的改进是全方位的，更好的画面品质，更合理的战斗系统，更便利的基地管理界面，加上 XCOM 部队从政府机构变成了秘密抵抗军带来的作战主题变化，玩起来的确是很带感。不过本作的开发商 Firaxis Games 一贯的特征是作品推出初期老是有一些奇怪的问题，只会在随后靠着更新和 DLC 一步步修正，所以刚开始玩也会遇到一些 BUG 和小毛病。而当本作登陆家用机时，应该会内置最新的补丁，所以这些问题应该都已经修复了，而且游戏的两个最重要的 DLC“外星猎手”和“沈最后的礼物”都已经推出，所以大家在玩上家用机版的时候应该能够体验到一个更完善的《XCOM 2》。【评测人：稀饭】



PS：本作的 Steam 版支持简体和繁体中文，但家用机版目前尚无确切消息是否自带中文语言。

●精彩评测

推荐
37.6 小时（记录在案的）

I missed my first shot and I'm on normal difficulty with a 89% chance to hit, plus flanking.

WELCOME BACK TO XCOM BABY!!

▲译文：我在游戏中开的第一枪打偏了，而且我特么是在选了普通难度有命中率89%还触发了夹击的情况下打偏了！那天，人类又想起了《XCOM》玄学一般的命中率带来的恐惧！

8 人中有 5 人（63%）觉得这篇评测有价值
有 2 人觉得这篇评测很欢乐

推荐
56.8 小时（记录在案的）

XCOM2

差评

老子花半小时捏的老婆，还各种升级，穿着最好的装备，结果在最后战役中被外星人控制了，然后她是近战，嗯，一刀砍死了我，然儿我刚好操控的是指挥官……（指挥官死亡，游戏结束）

▲结论：《XCOM 2》不是《辐射4》，里面的角色都是一般士兵，没有主角光环，所以最好不要对你捏的角色投入太多感情，免得遭遇图中这位的惨剧。

极光游侠

游戏原名：Hyper Light Drifter
Steam售价：68元
Steam发售日：2016年3月31日
家用机版发售日：2016年7月26日（PS4/XOne）

●游戏简介

《极光游侠》是由 Heart Machine 工作室所打造的一款复古风 2D 动作角色扮演类游戏，拥有精美的 8-bit 以及 16-bit 画面风格，并揉合了类似《塞尔达传说》的解谜与《暗黑破坏神》的迷宫探索要素。本作起初是在 Kickstarter 平台展开众筹，目标金额为 2 万 7 千美元，凭借其初期优秀的概念设计，最终则获得了超过 60 万美元的筹资，而这也使得本作得以登陆更多平台。游戏率先于 2016 年 3 月 31 日登陆 Steam，之后 PS4 和 Xbox One 版又确定于 7 月 26 日开放下载，而根据此前公布的信息来看本作还将会推出 PSV 版，目前具体上市日期未定。

●编辑体验

游戏的画面自不用说，放着不动随便截屏都是壁纸级别的，不同环境下的迷宫场景元素不仅丰富且恰到好处，甚至有一些剧情和故事元素也融入在背景画面中，不得不让人

叹服设计者的用心良苦。游戏全程没有语音，剧情叙事也没有文字描述，多凭借插图呈现，BGM则多为环境音效，一系列元素使得作品本身充满了神秘别致的味道。挥舞光剑与不同枪械的音效以及实实在在的打击感，配合瞬间DASH的回避方式带来的是高速且畅快的战斗体验。探索与解谜融合的恰到好处，部分解谜除了需要动脑，还十分考验玩家的操作技巧。本作的BOSS战设计也是一大亮点，不仅个性十足而且个个都充满挑战。让人遗憾的是游戏整体流程略短，也没有二周目及可重复游玩的内容。【评测人：梦叶】

●精彩评测

1,096 人中有 932 人（85%）觉得这篇评测有价值
有 662 人觉得这篇评测很欢乐
LuckySev
推荐
9.1 小时（记录在案的）
If Link and Samus had a baby and then taught it to play Dark Souls games then this would be that child
这篇评测是否有价值？ 是 否 欢乐

▲译文：如果林克和萨姆斯一起生了个孩子，再教他去玩《黑暗之魂》，那么他长大了就会变成本作的主角。

21 人中有 20 人（95%）觉得这篇评测有价值
RvnCo
推荐
19.3 小时（记录在案的）
一款精美绝伦的艺术品，一段惊心动魄的旅程，一个自我拯救的故事。Htper Light Drifter无疑是本年度极具代表性的独立游戏。

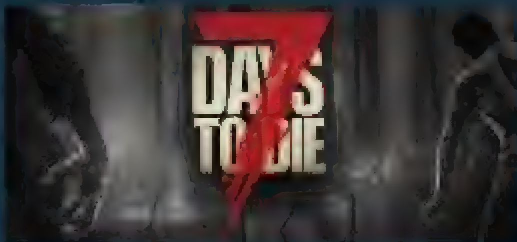
游戏本身述说的故事和作者自己的经历密不可分，如果你想了解HLD的剧情，那么你应该对作者本身有一定的了解。

一直以来，作者饱受心脏病的折磨，在医院进进出出的日子里，他想到在自己去世之前，靠着自己多年做美术外包的经验，做一款属于自己的游戏，这也是他们制作组取名Heart Machine的原因。在HLD中，可以很明显的看出游戏主角就是作者本人的一个替身，在阿努比斯的引领下前往世界各地以开启通往深渊的入口，进而战胜久久缠绕在主角内心中的黑色魔鬼。

死亡是HLD中的一个中心话题，随处可见的骸骨，致命的敌人与陷阱，罹患疾病的主角，无不传达着作者对于死亡的看法：虽然物质上不能逃脱死亡的命运，但可以在精神上克服死亡的恐惧，死亡固然可怕，但更可怕的是不敢面对恐惧并与之斗争。我想，这可能就是对游戏结局最好的诠释吧。

▶艺术来源于生活，这句老话在本作身上得到了充分的体现。

7日杀



游戏原名：7 Days to Die
Steam售价：78元
Steam发售日：2013年12月14日（抢先体验版）
家用机版发售日：2016年6月28日（PS4/XOne）



●游戏简介

在经过了3年多次的测试与更新之后，本作终于推出了正式版本并将登陆主机平台。本作的故事背景设定在了第三次世界大战后的近未来，世界已经因为战争变成荒芜废墟，而不知为何出现的大量僵尸更为这份荒芜增添了许多危险。玩家们将在这样一个危险的世界中扮演一名幸存者，在这片废墟中为生存而战的同时去探寻事件的真相。本作是一款沙箱生存类游戏，玩家们需要在固定或者随机生成的地图场景中生存。要想在这个荒芜的世界中存活下去，不仅要去各处寻找或搜刮维持生命的水和食物，更是需要躲避或消灭成群的僵尸。除了沙箱和生存要素外，本作场景中的各种物体和建筑都是可以破坏并重新建造的。玩家们可以砍倒树木取得木材，运用材料制作各种装备和道具，甚至可以自己搭建房屋安身其中。

●编辑体验

个人在试玩时，对游戏中的僵尸印象深刻。当夜晚降临后僵尸们会变得非常活跃，它们会主动探索角色所在位置并跑向角色发动攻击，即便是躲在屋中关上房门，它们也会砸开墙壁冲进屋子，如何在夜晚降临之前搜索出武器或制作出抵御僵尸的道具看来是本作生存的关键。除了成群的僵尸外，本作的建造系统也让我非常着迷，不仅是因为可以自己“一砖一瓦”的建造房屋，更是因为建筑有着一套物理准则，诸如悬空房屋的建筑在本作中是搭建不起来的。除了单人模式外，本作也提供了多人模式，并且主机版本还支持分屏双人游玩，虽然在个人试玩时并没有进行多人模式，但能与其他玩家共同求生确实让本作更加有趣。【评测人：随心（实习编辑）】



●精彩评测

853 人中有 638 人（75%）觉得这篇评测有价值
有 657 人觉得这篇评测很欢乐
Marcus
推荐
47.0 小时（记录在案的）
发布于：2015年5月15日
> Made a cave house.
> Lived in cave house.
> Mined a little more of the house.
> House collapsed.
> I have a Broken Leg.
> I get eaten by Zombies.

10/10 would make a cave house again

▲译文：1.挖了个洞。2.住在洞里。3.想挖深点。4.洞塌了。5.脚断了。6.被丧尸啃了。10分好评，然而下次我还是会继续挖洞的！

10 人中有 10 人（100%）觉得这篇评测有价值
有 1 人觉得这篇评测很欢乐
TZ神棍局局长（挂机ing...
不推荐
155.9 小时（记录在案的）
我个人很喜欢这款游戏，很有感觉，杀僵尸，开摩托车碾渣，轧僵尸（虽然压不死），向基友投人粪粪便，没事射基友一箭，没事拆拆他房子。很棒，就是一颗寡胆的游戏啊，讲道理这游戏真不错，刚开始时候让我玩我是拒绝的，不能你说让我玩我就玩，我说我要先试一下，试了之后，我已经两个星期没有好好睡过觉了，头发也秃了。但是我也爽得了，强烈也推荐你们玩一下。
本来想给这游戏好评，但是游戏优化，还是不行，如果就算游戏优化不行的话，我也可以给个好评。虽然他非常非常好玩，但是没有中文，所以，等他出中文，我在给他改成好评吧！

▲本作的国人玩家不少，但或许是开发组人力有限，时至今日也没有中文，不知道家用机版发售时，两大第一方能不能出手把本作汉化一下。

星露谷物语



游戏原名：Stardew Valley
Steam售价：48元
Steam发售日：2016年2月27日
家用机版发售日：未定（PS4/XOne/Wii U）

●游戏简介

毫无疑问的是，《星露谷物语》是一款模仿“《牧场物语》系列”的游戏。种田、挖矿、和村民交流、结婚、下矿洞打怪等等“《牧场物语》系列”的游戏原素你都可以在本作找到。由于站在巨人的肩膀上，本作基本囊括了“《牧场物语》系列”的特点，并在此基础上进行改进以及创新。例如就如现实中的“野草烧不尽，春风吹又生”的杂草以及树林、诸如腌黄瓜和苹果酱等种类繁多的农作物加工、全自动的灌溉系统等等，这些都给玩家带来了和“《牧场物语》系列”不同的游戏体验。本作是由ConcernedApe一人开发并制作完成，中途还有Chucklefish(《Starbound》制作人)协助其制作。玩家扮演因厌恶城市无聊的办公室工作而移居到祖父曾居住过的位于星露谷的农场，在那里玩家将展开一段不同于都市的全新生活。

●编辑体验

笔者在本作刚发售时就购买了本作，游戏时间暂时是不长不短的77小时。本作给人的感觉就是《牧场物语》，毕竟游戏的理念和要素都是类似的。但本作改正了不少缺点。例如以实际数值表示的体力值，这样玩家可以更好地规划自己的体力分配，而不是像“《牧场物语》系列”单纯只能依靠玩家角色的动作表现来判断。本作有很多细节部分也做得不错，例如树木除了能提供木材外，不同种类的树还能给玩家带来相应的农作物，例如苹果树的苹果或者是枫树的枫糖。本作还有类似于《我的世界》那样的建造系统，玩家通过收集资源可以建造各种物品并随心所欲地放置在农场周围。得益于Steam创意工坊的强大功能，原本差强人意的人设（其实这并不算是个缺点）也被爱好者们改成了审美更符合大众的版本，其他功能强大的MOD也让本作的耐玩度和趣味度提高不少。总而言之，喜欢过“《牧场物语》系列”的你一定会喜欢上本作。【评测人：三日月】

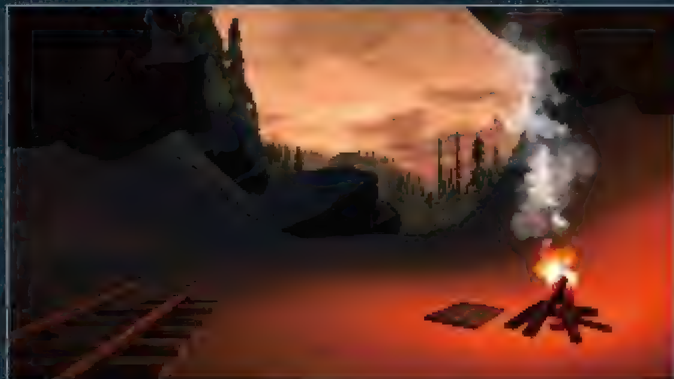


●精彩评测

▶然后当新年舞会上你孤身一人度过后，游戏中的主角却会说：“今晚过得真开心！”（真·法孤生）

漫漫长夜

游戏原名：The Long Dark
Steam售价：68元
Steam发售日：2014年9月23日（抢先体验版）
家用机版发售日：未定（XOne）



●游戏简介

《漫漫长夜》是一款真正意义上的“生存游戏”，玩家需要在巨大的荒野雪原独自求生。游戏中没有丧尸、没有匪徒、没有变异生物，只有你、时不时出现的狼或者鹿和一片一望无际了无人烟的大雪原。和其他同类游戏不同的是，玩家操作的角色既不会建造、也没有出人拔萃的战斗技巧。他顶多只会把木椅子掰断从而获得木材，或者是把毛衣解开来获得绳索。甚至从高一点的地方摔下来的话，主角还会骨折甚至死亡。在本作中，玩家的第一次死亡往往不是饿死或者冷死，而是摔死。资源的极度短缺使得即便是一根火柴都显得弥足珍贵，这种真实的求生体验是其他游戏所不能提供给玩家的。

●编辑体验

这游戏暂时只是Early Access的阶段，游戏模式只有一个沙盒模式。这就意味着在现版本的游戏中，玩家除了生存之外就没什么可以做的了。鉴于本作的资源相当短缺且不会再生，因此无论你是否是个生存高手，玩到最后你都是死路一条。这也是本作现在最大的缺点之一：没有目的。而制作组原本承诺的故事模式也迟迟不见踪影，这算是比较可惜的地方。撇开这些不说，本作的氛围营造得相当出色。昼夜温差、天气变化、资源短缺、来自野生动物的袭击等等要素玩家都需要考虑。总体而言，本作相当有潜力成为一款生存类游戏佳作，拥有XOne的玩家不妨留意一下本作的发售时间公布。【评测人：三日月】

●精彩评测

14 人中有 14 人（100%）觉得这篇评测有价值
山有木兮木有枝。
帐户内拥有 13 项产品
3 篇评测
推荐
49.8 小时（记录在案的）
抢先体验版本评测 发布于：6月30日
没有什么比世界上只有你一个人更可怕的了。
这篇评测是否有价值？ 是 否 欢乐

▲这个好评生动地表述了游戏本身氛围塑造的成功之处。

独立之光

indiePlay 中国独立游戏嘉年华是近年国内最为重要的独立游戏活动之一，在上一期独立之光，我们报导了作为这个活动其中一个重要环节的 indieACE Game Jam 2016，而在 Game Jam 完结后不久，稀饭我有幸作为这次活动的另一个核心环节——2016 中国独立游戏大赛的评委继续参与到了嘉年华当中，为评选出这次大赛当中的得奖优秀游戏投出了神圣的一票，而除了我所在的广州站，在北京和上海两地的评委也分别选出了他们心目中的最佳作品。目前最终提名名单已经公布，本期《独立之光》，就让我们来看看是哪些优秀游戏得到了评委们的青睐，并顺便八一八我的评选过程亲历吧。

栏目主持 稀饭 美编 NINA

中国独立游戏大赛评选特报

中国独立游戏大赛提名一览

今年独立游戏大赛的提名作品当中，分成了专业组、学生组和 Game Jam 游戏三个大类，其中 Game Jam 游戏今年是由独立的评委团队评审，而我所参与的评委团队负责审查的则是专业组和学生组的作品。在两个大类当中，学生组的评选项目是较为简单的，只是会选出三款最佳学生作品，而在专业组当中则分出了7 个奖项，其中含金量最高的自然是“最佳游戏大奖”，今年这个项目当中竞争的作品可谓是强手如云，而在其他项目当中也不乏各种优秀的游戏作品，下面就让我们来看一下目前的提名名单吧。



专业组

●最佳美术：

乒乓球与倒三角
暴击英雄
月影之塔
无名之辈



▲《暴击英雄》。

●最佳音乐音效：

OPUS 地球计画
返校
Lethes
The shape of heart



▲《OPUS地球计画》。

●最佳设计：

The Ark
Code:Hardcore（硬核机甲）
蜡烛人
汐



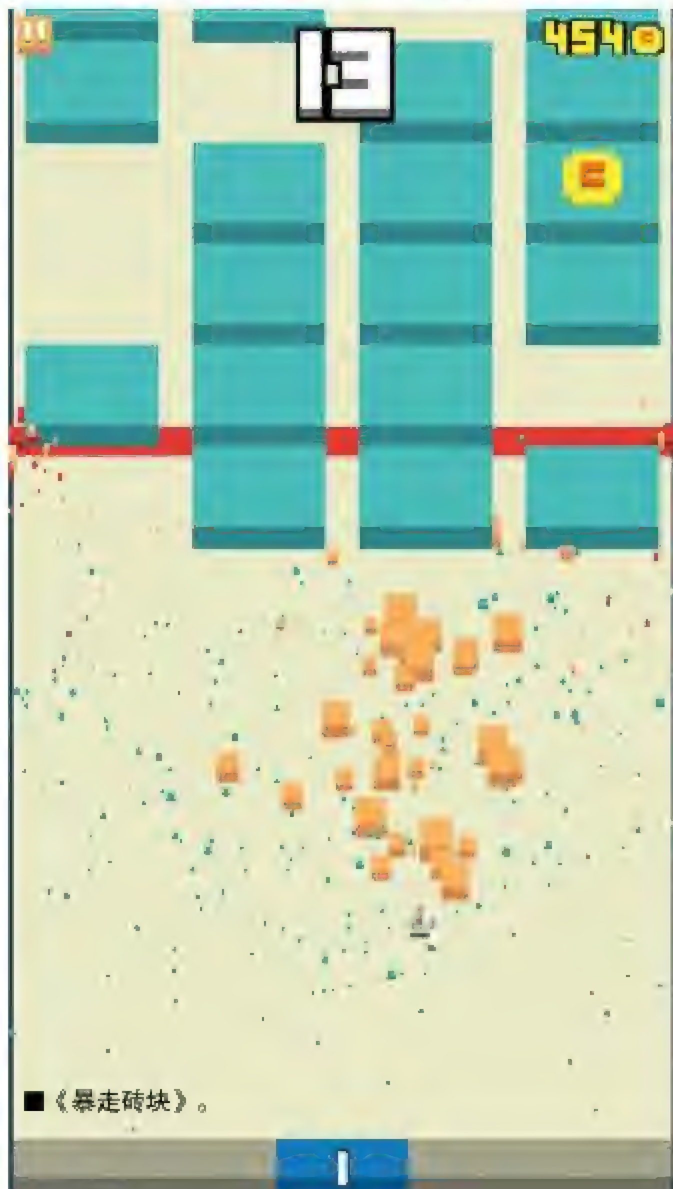
▲《汐》。

●最佳创新:

拯救世界特别小队（Signal Decay）
The 2 buttons
变形坦克
Clocker


▲《拯救世界特别小队》。

●最佳移动游戏:


■《暴走砖块》。

Egg X Egg
镜界 Into Mirror
OPUS 地球计画
暴走砖块

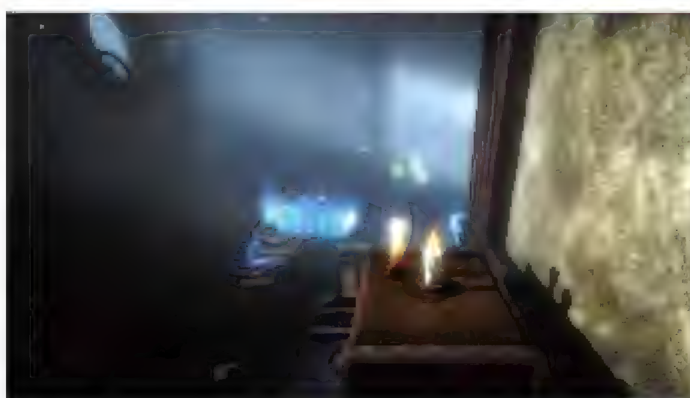
●最佳VR游戏:

聊斋幻境
西西弗斯的玩具屋
沉睡的伽迪拉
穿越隧道 VR


▲《穿越隧道VR》。

●最佳游戏大奖:

返校
失落城堡
Code:Hardcore（硬核机甲）
蜡烛人


▲《蜡烛人》。

学生组

●最佳学生作品:

赤鬼



▲《OutBreak Legacy》。

Ballspy
Magnesia
蒲公英说
OutBreak Legacy
Colorinflect
布林机
子非

Game Jam组

●最佳Game Jam游戏:

The Wall
天天上厕所（Crazy Toilet）
Marching Ants
Heart Link 心传
Home
Line Up And March
下一个
The Death Follow



▲《天天上厕所》。

中国独立游戏大赛评选亲历

●艺术角落

中国独立游戏大赛的评选，是在广州、北京、上海三地于7月2日同步举行，稀饭我所在的广州站，除了我这个知名（自称）游戏杂志编辑，还有在游戏圈内非常有名的简悦科技始创人兼CTO云风和西山居的设计总监王海银，以及作为现场主持兼评委的＠拼命玩三郎。所以和两位专业开发者以及已经转行变成独立游戏制作人的三郎比起来，我只能算是个资深玩家，硬要勉强给自己脸上贴金，也只能算是在场中更接近消费者身分的评委吧。

广州站的评选场所位于员村，其原址是曾经的棉纺厂，不过现在已经变成了创业园，曾经的厂房区域也被拆分成了多个独立的办公室，用于租赁给各种创业公司，其中就包括了我们这次评选的场所——艾空设计（icon）。这家设计咨询公司目前也有进行游戏


▲虽然因为时间关系无缘入内一探究竟，但这家“蓝空间”的外部装修的确是充满了艺术感。

开发业务，现在他们正在制作的作品《要塞先锋》就是在去年 indieACE Game Jam 上开发的《icon friends》这款作品的基础上制作的全新游戏，在原本的射击游戏基础上又加入了大量的新内容，同时也参与到了这次中国独立游戏大赛的评选当中，是专业组里的投稿作品之一。

说回场所本身吧，艾空设计本身是一家设计公司，所以内部环境也保持了创意产业特有的轻松氛围，不过更令我在意的果然还是创业园的环境，所以趁着这次评选的主持——也就是三郎和一众工作人员准备的时候，我还偷偷四处溜达了一下。这处创业园虽然也有艾空这种和游戏相关的产业，但其实大部分公司都是较为倾向于传统艺术和设计的产业，例如在艾空办公室斜对面的“蓝空间”就明显透着一股艺术味道，而在隔着艾空两间办公室远的地方还开着一家红酒店，附近的墙壁上还贴满了各种艺术活动的宣传海报。事后在园区当中闲逛时，我还发现这里真是酒楼、咖啡厅和超市等等设施一应俱全，所以虽然附近都是老城区，但是在园区当中却是透着一股蓬勃的创新气息。



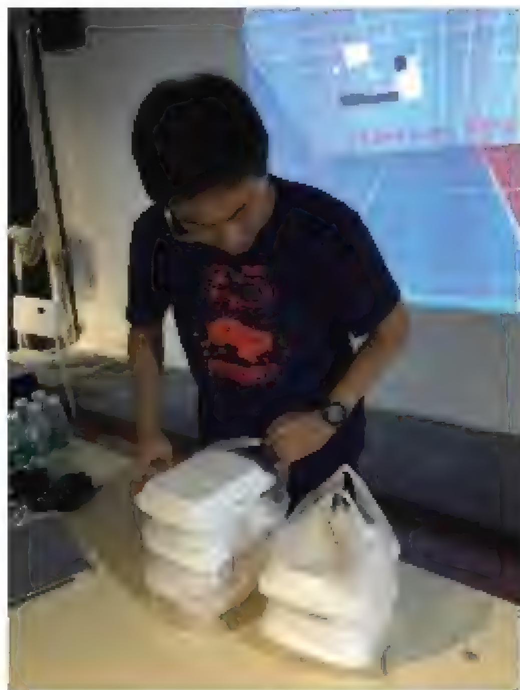
►艾空设计的招牌已经布满了爬墙虎，这个招牌是现场几家公司里我觉得最有创意的一个。

●评选进行时

本次中国独立游戏大赛广州站的评选是在艾空的多功能会议室当中举行，这个场所平常恐怕是集会议室和娱乐室于一体，所以既有桌椅和投影仪，也有一个看着就让我想在上面躺着装葛优的小黄人大坐垫。本次大赛光是收到的作品数量就超过了 200 款，在三郎和一众工作人员们不辞劳苦地剔除了一部分提交内容不太合格的作品后，仍然接近 100 款作品进入到了评选名单当中，而三地的评委们都需要在一天之内把这些作品的相关介绍视频都看一遍，然后再选出有一定素质的作品进行仔细试玩，并最终从里面选出自己心目中最符合对应奖项标准的作品。


▲看到它的一瞬间，我整个人都葛优了。

就第一次当评委的感觉来说，我倒是蛮适应的，毕竟说到底当游戏编辑也算是个站在职业层面对着市面上的游戏作品指点江山的工作，而且因为评审的第一个环节是看游戏的宣传视频，这和编辑部每个月都要来两遍的审碟过程其实没什么差异，只是时间相对比较长，而且作品之间在介绍视频制作上的水平也是参差不齐。当然，并不是说视频做得越溜就一定越受好评，毕竟这是“独立游戏”大赛，所以部分作品虽然介绍视频一看就是行家出手，可惜游戏机制上的商业味道是藏不住的，所以一路看下来因为这个原因在视频评审阶段就被我们否决掉的作品也不在少数。


▲看游戏介绍视频时中场休息，三郎还特意为我们买来了午饭。

在完成 90 多款游戏的视频审阅（部分作品甚至没有提交视频），其实一天就过去了接近三分之一了，期间我们不但吃过了午饭，还消耗不少特地为我们准备的小食和饮料。不过到了实际试玩的部分，真正的征程才刚刚开始。

和看视频比起来，试玩就没办法有规律地一个个去让我们尝试了，毕竟设备是有限的，所以我们三位评委一般都是轮着来试不同的作品，例如我在试手机上的作品时，海银则在 PC 端上玩一款投稿的页游作品，而云风则在用 iPad 尝试另外一款游戏。当然，为了保证评委都能够对每款作品的游戏体验有一个概念，有时候我们还是会采取围观策略，例如的特定圈子里大受欢迎的《暴击英雄》我们三个人都轮流试了一遍，而只有多人对战模式的《Code:HARDCORE》则是干脆玩起了三人对战，用的还是我熟悉的 XOne 手柄，可惜因为不熟悉游戏操作，虽然第一盘靠着运气拿了个第一名，后面一盘我却是惨败垫底。

▼用来对战《Code:HARDCORE》的就是这三个XOne手柄。


另外部分需要合作的游戏，我们也是两人上阵，例如需要两个纽扣相互合作的《The 2 buttons》就是我和海银合作攻关，玩起来也是别有一番乐趣。而一些完成度非常高的游戏也迅速展现出了他们的“毒性”，我们三位评委都明显地沉迷过已经在 Steam 上提供了 Early Acess 的《你抓不到我》（Catch Me），这个扮演魔术师靠着潜行和魔法道具去偷窃的作品真的是非常有趣。

终于，当我们试完了所有游戏的时候，已经是晚上的 9 点多钟了，虽然一天下来的确令人感觉非常累，但能够一次过玩到这么多款优秀的游戏作品也的确是令人感到非常地满足。



▲肩并肩，打正GAME！顺便提一下，这张照片是三郎偷拍的，取景很有狗仔队风格（误）。

个人榜单

关于中国独立游戏大赛的最终提名，前文已经写上了，不过这里面提名游戏内容，果然还是和我的个人选择有一定的出入。当然，这是正常的情况，毕竟不可能每一个评委口味都和我一致，实际上，就连我们广州站的四位评委在对于游戏的选择上也有一些分歧，不过最后都是求同存异，按照大家各自的想法选择了自己喜欢的作品。所以在这次的特报当中，我也会重点介绍几款自己特别心仪的作品，其中有一些虽然遗憾地没有被选入提名当中，但其实还是有着非常优秀的品质，非常值得推荐。

1.Code:HARDCORE

在选择最佳游戏时，每个评价都可以选择提名游戏和一个备选提名游戏，等于前者是第一选择，后者是次一等的选择。《Code:HARDCORE》是我个人备选的最佳游戏，实际上也的确被众多评委相中，成为了最佳游戏的备选之一。但是最佳游戏的提名我却是留给了《蜡烛人》，为什么要这么做？一个很大的原因是《Code:HARDCORE》并没有达到真正意义上的高完成度。虽然游戏当中的机甲操作手感流畅，战斗平衡度较为合理，而且对于机器人的招式和性能设计都非常有想法，但却在游戏元素上有所欠缺，玩家只能够进行对战，既不能和AI对打练手，我玩到的版本当中也似乎不支持联网对战。在此之上，游戏当中的一些要素也显然没有做出来——或者是不包含在这个版本里，例如机甲可以更换不同的武器，但实际上我在尝试这么做的时候发现并没有武器可以换，而且游戏目前就只有死亡竞赛一种模式，地图也只有一张，机体数量倒是有5台，不能算少，但以一款对抗竞技游戏来说，还是不够多，毕竟就连2007年发行的《军团要塞2》里都有9个职业，更不用提如今大红大紫的《守望先锋》里有足足22位英雄（PC版已经实装新英雄安娜），《Code:HARDCORE》在这方面，还有一段路要走。但尽管如此，我个人仍然认为这是本次评选当中最让我觉得潜力无穷的作品。



▲游戏当中许多带有萝卜魂的设定还是让人非常有共鸣的，例如格斗机甲“猩红烈焰”的这招“烈焰光束X”就很有超级系机体必杀技的味道。

2.RescueTriangle

这是由开发了《南瓜先生大冒险》的Cotton Game制作的平台动作游戏，所以在人物造型和场景构造上还是带着他们的主美小棉花的独特风格。不过在游戏层面上，《RescueTriangle》和《南瓜先生大冒险》可是大相径庭，因为这不是一款解谜游戏，而是一款在游戏核心机制上颇为古典的平台动作游戏，并且还不是走《超级马里奥》那种还算比较宜人的风格，而是向《超级肉肉哥》这种虐向的作品致敬。游戏随便玩个几关后难度就开始蹭蹭地往上涨，而且关卡当中除了通关外，还有拯救其他三角形（主角本身也是一个身手了得的三角形）作为收集要素，颇有几分“《口袋妖怪》系列”开发商Game Freak突然发布的平台动作游戏《坏象坦博》的影子。

目前《RescueTriangle》还没有正式提供公开的试玩，但从我个人试玩的体验来看，前面的关卡完成度还是非常高的，挑战度也非常令人满意，而且对应的是PC平台，使用键盘操作时的手感还是非常不错的，正式版的素质值得期待。



▲在我们尝试这款游戏的时候，Cotton Game也在同时进行圈内的内部测试。

3.牌武者 融合战记

这是本次评选的作品当中我个人最喜欢的一款作品，没想到最后竟然没有得到提名的机会，让人觉得甚是可惜。《牌武者》的战斗核心就正如它的副标题所说，就是融合。玩家将会和一位对手对垒，双方的场地面积是一致的，而玩家能够使用的资源就是有着不同颜色的方块。三个相同颜色的方块相连接（条件比较宽松，只要能相连就可以，哪怕是斜着连接也没问题）就可以组成一个单位。玩家能够选择的单位有一定的随机性，但分为三个职业，其中刺客是会斜向移动并且对身周的敌人造成伤害，战士是会对身前两格的敌人造成伤害，弓箭手则会按照自己的特性，向着前方或是更多的角度进行远距离的弓箭射击。



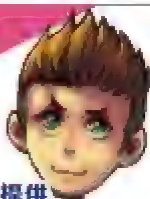
玩家的目标是通过组合出的单位来攻击敌人的阵地，生命值先被耗光的一方就会失败。但有趣的是，融合这个规则，在游戏当中是共通规则，也就是说，哪怕玩家的单位是在自己一边的场地，但只要通过相同颜色的方块和对方阵地上的敌人单位或方块相连，同样可以达成融合条件，并且把对方的方块或单位也当成是融合的材料，直接“吸收”过来，既强化了自身单位的战斗力，又削弱了对方的阵容，一石二鸟。

在整个游戏的过程当中，这种博弈无时无刻都存在着，所以这款作品本质上更像是一个进阶版的黑白棋，但是漂亮而带有日式风格的单位立绘和更为复杂的系统又让其显得并不是那么朴质，而是有着自身独特的魅力。

当然，《牌武者 融合战记》没有被选中也是有其自身的原因，起码我们尝试的这个版本当中，并没有支持玩家之间的对战，电脑AI也并没有完全做好，所以让游戏玩起来显得不太有挑战性，但相信只要假以时日，这款作品的完成度得到了足够的提高后，肯定能夺得属于自身应有的荣耀。



科技



简子君 提供

快递行业的未来
——送货机器人

近两年，大量出现的自动化设备，已经造成了许多人员失业，而最近伦敦一家名为 Just Eat 的食品配送服务平台，声称将使用由星舰科技（Starship Technologies）公司开发的送货机器人（原名就叫做——“Delivery Robot”）来代替人工送餐服务。虽然，目前 Just Eat 还未正式将这款机器人投入使用，不过考虑到这个送货机器人早在上年秋季就已经研制成功，所以正式投用应该不成问题。

Delivery Robot 由六个轮胎为它提供稳定的行动能力，载重约为 40 磅（约 18 公斤），逻辑运送距离为 1.6 公里，正常运行时速约为每小时 6.5 公里。使用 Delivery Robot 的方式非常简单，用户下单后只需要填写完善收货信息，Delivery Robot 就会在你有空的时候把货物送到收货人的门前。完成送货任务后，Delivery Robot 会自动回到枢纽中心自行充电。根据星舰科技的计算，当 Delivery Robot 的运行模式成熟之后，他的运送成本将比普通人工低 5~15 倍（对应英国快递成本计算）。作为一台智能机器，Delivery Robot 可以识别并避过遇到的大部分障碍、行人甚至宠物，同时它懂得交通规则，遇到红灯还会在路边等候。不过，毕竟 Delivery Robot 只是一台机器，所以它并不能自主识别过于复杂的目的地，此时只能通过远程人工介入来帮助它们抵达目的地。不过，星舰科技表示 Delivery Robot 的运输能力还有很大的进步空间。

至于防盗方面，Delivery Robot 装备了摄像头、感应器以及喇叭和 GPS，如果有人想把 Delivery Robot 抱走的话，远程控制的工作人员就可以直接发出警告或者报警。至于确认收货人方面，客户只需要提供自己的验证码，就可以从 Delivery Robot 肚子里将自己的货物取走了。同样在快餐外送领域，今年三月，快餐品牌 Domino’s 也在新西兰尝试使用了智能机器人进行披萨外送服务。客户只要提供动态密码就能取货，而运输过程中机器人的内部会自行上锁，如果有人想要强行取货的话，它就会进行自爆反击（误）。

这几年，其实智能机器人已经开始逐渐出现在我们的生活之中，智能扫地机器人之类的初级产品可能有的读者家里就有。不过，因为考虑到外送机器人对大环境的硬性需求，近期在国内普及的可能性依旧非常渺茫，毕竟我国快递小哥一趟送几十件货物的能力，可不是机器人比得了的（笑）。







■机器人送披萨现场。

动画



三昧线 提供

美食风暴再袭，你的餐巾准备好了吗
——《食戟之灵》第二季强势开播

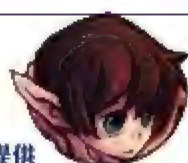
七月看啥番？七月看药王！《食戟之灵》是由日本漫画家附田祐斗与佐伯俊在杂志《周刊少年 Jump》上连载的一部漫画，内容以美食为题材，讲述家中经营小餐馆的男主角幸平创真在父亲的介绍下，来到了磨练厨艺的远月学园，并与众多来自世界各地的天才厨师展开角逐的故事。该漫画一经动画化，便以精美的画风、热血的剧情、琳琅满目的美食、高能的食后反应演出在中国二次元圈“笼络”了一大批粉丝，男主角更是由于厨艺高超，经常使吃了他的菜的人愉悦到爆衣从而被观众戏称为“药王”，意指他一定在做菜时下了什么糟糕的药（笑）。有了第一季的高人气作基础，动画第二季的到来自然就顺理成章，今年七月，《食戟之灵 贰之皿》的剧情将接在“秋季预选赛”之后，继续为大家奉上一场刺激味蕾的视觉盛宴，这一次，药王和小伙伴们又将带来怎样的料理呢，药力到底如何呢，实在叫人兴奋。

自从当年《中华小当家》火遍中国大陆后，国内动漫圈中就流传着这么一个说法——不会发光的料理不是好料理。虽然《食戟》中

出现的料理不怎么发光，但我知道，它们一定都是好料理。什么？我胡说？没看到吃了那料理的人全都爆衣或跳舞了么？……没错，虽然上面说了一大堆，但作为美食题材作品，吃客们怎样的食后反应才是判断一道料理好坏的有力依据，毕竟做得再花俏，屏幕前的观众老爷们也尝不到，只能通过剧中人物吃后的反应来想象。笔者涉猎的美食动漫作品不多，印象最深刻的除了《中华小当家》、《日式面包王》，就要数《食戟》，这些作品都有一个共同特点——夸张的表现手法。让人眼花缭乱的神奇刀法、看起来高逼格的专业术语解说、开锅时璀璨的金光、食客们吃完后一脸被玩坏的表情，没有这些，美食漫还好玩、还带感、还有槽点吗！显然不啊！笔者码字的此刻，《贰之皿》第一话已新鲜滚热辣地开播了，感兴趣的读者可以补补第一季，至于看过第一季的，你还等什么？



游戏



创造你的立体透视谜题

初心者 提供



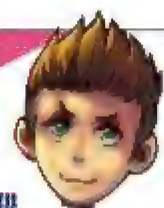
▲创造模式提供了完整的素材，操作也足够简单，不过要想用手指准确地戳中这些小方块还是比较吃力。

解谜类的手游可以说是已经铺天盖地，但你是否尝试过可以自己创作谜题的手游？近期配信的《Mekorama》就是一款鼓励玩家设计自己的关卡，具有无限可能性的解谜类小游戏。

“Mekorama”是作者自创的词语，意思是机械的立体透视模型（Diorama）。游戏的玩法很简单，你只需要点击砖块，控制小机器人移动，轻扫屏幕旋转舞台，或者拖动其中的小机关，给小机器人铺路。当小机器人到达红色的终点就能过关。尽管游戏本体只有区区6.3MB，但是自带的免费关卡相信也够你玩上几个小时了。

这款游戏最有意思的地方是，关卡元素完全由方块构成，所以玩家就可以依靠里面的关卡制造模式，做出像模像样的谜题。而且本作还提供了扫描或者识别图片QR码，获得新卡片（关卡）的功能，玩家之间可以方便地分享自制关卡。在国外甚至已经有人自发建立了游戏论坛。本作完全免费，当然如果你愿意的话也可以给制作人和关卡作者一些小费。如果你觉得单纯的解谜都是小菜一碟，那么不妨亲自动手，用《Mekorama》考验一下其他人的智商吧。

科技



硬！——宇宙最强数据线！

简子君 提供

今天为大家介绍的是一种超级耐用的数据线，另外虽然任性的设计团队最初并没有推出对应安卓的线材，不过目前这份坚持已经沦陷，果粉和安卓用户都可以买到。这款由Fuse Chicken设计开发的数据线一共有两种型号，分别叫做“Bonine”和“Titan”，它们的第一特点当然就如标题所言——硬，而这也是Fuse Chicken设计这种数据线的初衷。因为在日常的使用中，正品数据线的价格较高不说，还十分不耐用，所以他们就干脆搞出了这么一款堪称最皮实的民用数据线。

它有多结实，光说可能大家没有直观的感受，在设计团体进行的暴力测试中，这种线材可以作为牵引支撑一个成年男性作引体向上运动，能经受得住汽车的反复碾压，甚至扛得住电锯的摧残。柔韧性也没有任何问题，我们可以将它打上结，揉成线团，解开后也丝毫不会有任何影响，而普通数据线最为脆弱的接口处也坚固无比，用锤子用力敲打也不会造成接口变形。这种线材之所以能达到如此惊人的强度，是因为它的外部采用坚韧的合金金属制成，这也让它看上去更像是一条钢缆而不是数据线。同时这款数据线还有搭配的接口“卡夹”，在使用时可以完美分散接口部位因为形变所产生的力。

当然，如果只是为了增加线材的耐用度，自然是用不到这个“卡夹”的，其实它最大的用处是负责支撑设备。因为使用合金材质，“Bonine”不仅耐用，还可以在合理的弯折角度下化身为手机支架使用，原理和大家使用的床头灯比较类似。对于小一些的手机设备，“Bonine”可以将它们稳定的悬空支撑，而Pad设备，则只能作为辅助支撑使用，不能做到完全支撑。另外，“Bonine”还用一个升级款式“Bobine Auto”，在相同的线材外，“Bobine Auto”额外附加了两个线材固定头，可以像线钉一样将“Bonine”数据线固定在各种地方之上。

“Bonine”的规格只有一种，长度为65CM，因为弯折并不会对它造成影响，所以卷成环状后也十分便于收纳。而说到便于收纳，“Titan”就是专为便携而生的线材，“Titan”的长度为24CM，连接电脑的USB接口处有一个插槽，可以让我们把整条线材固定位一个圆环。不过因为长度的缘故，“Titan”无法作为手机支架来使用。

这两根炫酷的数据线，虽然比一般数据线价格要贵上一些，不过考虑到它们的实用性和耐用程度，也算得上十分公道。“Bonine”只卖200元左右；“Titan”稍便宜些，大概160块就可以搞定。





Otome Dream

6月和7月最值得注目的乙女游戏就是《大正 × 对称爱丽丝 聚汇合一》和《色彩 × 恨意》，前者在PC平台上就大受瞩目，后者是"《失忆症》系列"小组久违的悬疑类作品。在炎热的夏日里，无论是想要回味一下过去作品的美好，还是想要试试新生代所带来的刺激，光是Idea Factory和Prototype的阵容就能够充分满足各位。

Otome News

《歌之王子殿下》系列正式登陆PSV



在《歌之王子殿下 Music3》推出时，Broccoli曾经宣布要把"《歌之王子殿下》系列"移植至PSV平台。在6月下旬，Broccoli正式公开了系列初代作的移植消息。初代作将移植到PSV平台，正式名称为《歌之王子殿下 Repeat LOVE》，将于2017年1月26日发售，售价5800日元（未含税）。同时还会推出初回限定版BOX以及豪华版BOX。移植版有7项新要素，包括49个新剧情和21张新CG等等。

在公开本作的同一天，Broccoli又公布了一个振奋人心的消息：系列最新作《歌之王子殿下 Dolce Vita》将登陆PSV平台，本作将讲述主角与Shining事务所的11个偶像男生之间的恋爱故事，详情还需等待Broccoli日后的进一步消息公开。

《幸运奇迹R2》将在年内问世

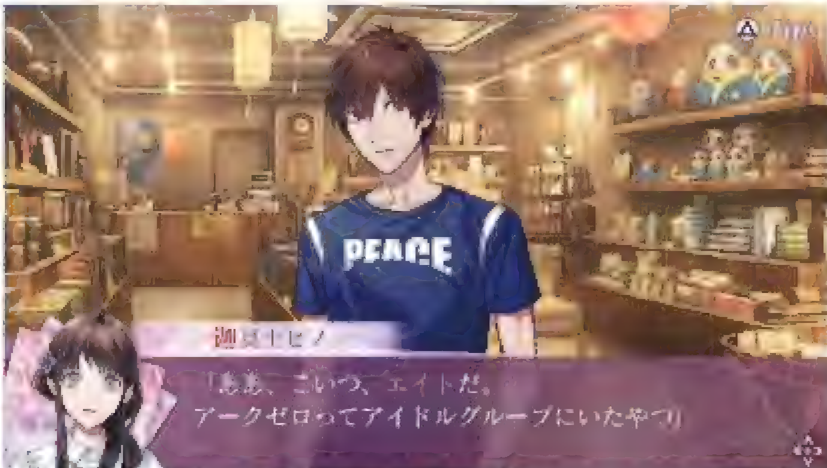


在《幸运奇迹R》发售之后，Otomate就马不停蹄地开始了下一步行动：推出《幸运奇迹R2》。《幸运奇迹R2》全名《幸运奇迹R2 ～沉寂时空的默示录～》，平台为PSV，售价6804日元（含税），预计于2016年内发售。和前作一样，本作的卖点在于重新调整的系统以及新CG，本作的新CG在30张以上，同时还会追加与这些CG有关的剧情，在CG预览界面还能听取对应角色的评论语音。

Otome New Games

游戏名	猩红之七	原名	7'scarlet
平台	PSV	开发商	Otomate
画师	仓花千夏	发售日	2016年7月21日
主演声优：岛崎信长、柿原彻也、森久保祥太郎、泽城千春、三木真一郎等			







稍微了解乙女游戏的玩家在听到“仓花千夏”这个名字时第一时间会先想到《歌之王子殿下》，年长一些的玩家估计会想到她与Nitro+CHiRAL 合作的女性向（非乙女类）游戏。在今年的 7 月，主机平台只有两部乙女游戏，这两部游戏都出自 Otomate 之手，同时也都是Otomate 的宣传重点，其中一部便是由仓花千夏担当人设的《猩红之七》。

本作的舞台是有着“七大不可思议”的乡下小镇奥音里，在网络上有一个讨论奥音里的俱乐部，主角花莳市子和她的青梅竹马伽具土日野是俱乐部的成员，两人为了参加俱乐部的线下交流会而前往奥音里，同时这也是为了寻找在 1 年前于奥音里失踪的市子的哥哥。俱乐部的成员们聚集在了奥音里的旅馆风厘馆，众人顺着市子哥哥曾经留下的痕迹进行调查，最终被卷入到了不可思议的事件之中……

Otomate 在乙女游戏厂商里是十分敢于尝试的一家制作组，无论是什么题材他们都会想试一试，这一次也是对惊悚悬疑风格的一种尝试。本作的故事围绕着奥音里的传说展开，当中有着进入夏天之后死人会复活的“尸者传说”、把死人唤回现世的“紫姓草”、外表可爱但是身分成谜的“奥音熊猫”等等。

在夏天换换口味来尝试一下这部能给你的心灵带来丝丝凉意与甜蜜的作品也不失为一个好选择。

Otome Calendar



June

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
大正×对称爱丽丝 聚汇合一	大正×対称アリス all in one	PSV	Prototype	6月2日
薄樱鬼 真改 华之章	薄樱鬼 真改 华ノ章	PSV	Idea Factory	6月16日
无法超越的红之花 由明月所引导的恋情	越えざるは紅い花 ~恋は月に导かれる~	PSV	dramatic create	6月23日
绝对阶级学院 玫瑰与幻影的伊甸园	绝对阶级学园 ~Eden with roses and phantasm~	PSV	Prototype	6月30日

July

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
猩红之七	7'scarlet	PSV	Idea Factory	7月21日

Otome Recommend



【游戏名】绯色的碎片
【原名】绯色の欠片
【平台】PS2、NDS、PSP、PS3
【开发商】Idea Factory
【发售日】2006年7月6日（PS2）、2008年5月22日（NDS）、2008年12月18日（PSP）、2011年5月26日（PS3）
【推荐指数】★★★★★

【内容介绍】：在现在如果提起 Otomate 和カズキヨネ，也许有不少人玩家会想到“《薄樱鬼》系列”，或者是把 Broccoli 和 Otomate 弄混而说出《众神的恶作剧》。而在“《薄樱鬼》系列”成名之前，当这两个名字摆在一起时玩家们会想到另一个游戏系列——“《绯色的碎片》系列”。



本作讲述的是主角春日珠纪因双亲到海外工作而搬到了外婆所在的季封村，在刚到达村子的时候她就受到了名为“Kamisama”的怪物袭击，在前来接她的少年鬼崎拓磨的帮助下得以脱身。后来她才从外婆那里得知，她们家有着代代相传的使命，那就是成为“玉依姬”，封印妖刀“鬼斩丸”。来自季封村守护五家的五个少年成为了她的“守护者”，与此同时，外来势力“Logos”为了获得鬼切丸的力量而计划解开各地的封印，两方势力为此展开了斗争……



《绯色的碎片》的故事设定在现在看来颇显老套，不过在当年看来这类设定还是主流。当年本作凭借着细腻的描写和カズキヨネ精美的人设与 CG 而大红大紫，在第二年还推出了 FanDisc《绯色的碎片 在那片天空下》，后来于2008 年分别移植 NDS 与 PSP，之后和《薄樱鬼》相继登陆 PS3 平台。在 2012 年本作还推出了两季全 26 集的 TV 动画，其人气可见一斑。



有《巫师》的地方就有江湖

探析《巫师》系列中的江湖元素

如果说剑就是江湖，舞动如腾龙啸虎，一招一式杀出前行之路；如果说酒就是江湖，浓烈如长夜孤独，一杯一饮品尝人生甘苦；如果说仇就是江湖，怒火如刀锋起舞，一怨一恨杀个你死我卒；如果说情就是江湖，思念如繁星无数，一遇一别换来岁月沉浮；如果说人就是江湖，情义如铮铮铁骨，一言一行定会全力以赴；如果说梦就是江湖，缥缈如深山迷雾，一得一失谁能大彻大悟。而我说，"《巫师》系列"正是一个江湖！

剑

独孤求败，一生五剑。利剑无意，软剑无常，重剑无锋，木剑无滞，无剑无式。人生如剑，生无所恋，独孤无怜，求败无冕。"《巫师》系列"，叱咤江湖，最终独孤求败，只因藏有四剑。

第一把剑其名为"银"。这把专门用于猎杀魔物的银剑，可谓无人不知。无人不知，那是因为剑起剑落后留下的是无数的尸体。狼人、妖灵、狮鹫、孽鬼，系列给我们呈现出的各种魔物让我们印象深刻，不仅是因为它们各有特色的造型和生态，也不仅是因为游戏中对魔物背景和应对方法的详细介绍，更重要的，是因为每一个与魔物有关的故事都有血有肉更让人感慨无千。对世间充满留恋的妖灵，因真爱最终回到人形的狼人，在父亲的忏悔与努力下变回家事妖精的死婴，融入人类社会却依然无法生存的变形怪。它们嗜血，却爱恨分明；它们残忍，却留恋凡尘；它们无奈，却可歌可泣。它们是孤寂，是思念，是亡国，是离愁，别有一番滋味在心头。

第二把剑其名为"钢"。这把用于斩杀常人与动物的钢剑，让人闻风丧胆。闻风丧胆，那是因为持剑起舞者是那群狩魔猎人。他们以剑术为攻，以法印为御，以炼金为强，以杀戮为生。他们放弃了常人的生育，在"青草试炼"之后成为了非常之人；他们研习与怪物的战斗，在"为民除害"之后却让人闻风丧胆。他们在怪物与常人之间徘徊不定，也许自己也不知道"狩魔猎人"到底是一种"职业"还是一个"种族"。他们希望"罪恶就是罪恶，没有大小中之分。罪恶的界限因人而异，变幻莫测。如果要我从两种罪恶中选其一，我宁可不做选择"，但最终却不得不"两害之间取其轻"。也许，他们的存在便如这把钢剑本身，不是为人屠杀魔物，只是为心斩杀罪恶。



第三把剑其名为"燕子"。它是地精打造的绝世钢剑，更是其佩有者——希里的象征。这个系列真正主人公的成长历程无比坎坷：从王宫中的公主，到灭国后的难民；从凯尔默罕的狩魔猎人，到叶奈法疼爱的女术士学徒；从沙漠中的荒野求生，到鼠帮里的随心所欲；从竞技场中的杀出重围，到精灵世界里的获得帮助；从各个世界的穿梭逃亡，到白霜来袭后的最终选择。如果说杰洛特的一生诠释了命运的无奈，那么希里的一生便诠释了命运的无常，而白狼对于燕子的追寻更是成为了整个系列剧情的发展方向。"樱桃谢了梨花发，红白相催。燕子归来，几度香风绿户开。"也许，孤狼结局中燕子无常的归宿，与白狼对"燕子归来"无奈，才是整个系列想向我们诠释的命运。



第四把剑其名为"命运"。"命运之剑，一剑双刃，而你正是其一。"这句刻于树精所使用银杯上的话语正是杰洛特一生的诠释。他因为意外律法的命运成为了一名狩魔猎人，也因为意外律法的命运获得了希里。他因为迪精的愿望将自己的命运与叶奈法绑在了一起，也因为自身的武艺处在了国家命运的风口浪尖。他的一生与命运为伴，但却想逃离命运的束缚。他六年后并未从辛特拉雌狮手中接走因意外律法获得的希里，却在难民区与再次成为意外律法的希里相拥；他与叶奈法又找到一个迪精并许愿取消"最后的愿望"的束缚，但将他与叶绑在一起的并非"愿望"，而是命运本身；他不愿插手政治斗争，只望尽到一名狩魔猎人的职责，但命运却让另一名狩魔猎人将他变成了"国王刺客"。"命运之剑，一剑双刃，一刃为你，另一刃名为……死亡。"对于杰

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

洛特而言，也许只有死亡才能逃离命运又回归命运，也许只有死亡才能成为他名垂千古的歌唱。

银剑除妖，钢剑斩恶，燕子追寻，命运无奈。刀光剑影，挥剑成河，剑锋所指之物，竟是血雨江湖。



酒

“对酒当歌，人生几何？譬如朝露，去日苦多。何以解忧，唯有杜康。”酒，一定是江湖中不可或缺的一部分。武松饮酒，除害大虫，醉打门神，那是一种豪情；宋江饮酒，醉后发疯，尽吐真言，那是一种发泄；段誉饮酒，义结乔峰，三十余碗，那是一种缘分；李白饮酒，人生得意，天生我材，那是一种洒脱。君不见黄河之水天上来，奔流到海不复回；君不见狂猎之船云中降，燕子归来何处寻。江湖中的狩魔猎人当然也嗜酒成性。



▲游戏中大大小小的酒馆，正是“《巫师》系列”中酒文化的体现。

不知道各位是否还记得《巫师3》中“美好家园”这个任务。在维瑟米尔带着乌马去寻找解除咒语的那天晚上，几位无事可做的狩魔猎人聚在了一起。他们开始打昆特牌，开始吹嘘自己的狩猎经历，开始豪饮白海鸥，在几个人酩酊大醉之时，更是跑到叶奈法的房间，穿上叶奈法的衣服，打开通讯用的“千里眼”，发起了无理取闹的酒疯。那一夜的狩魔猎人，没有了歌谣中的传奇，没有了杀戮时的野性，没有了政治中的庄重，仅仅像一位无知的孩子，在母亲的怀抱中尽情地撒野。但正是因为他们这些与身分不同的撒野表现，却使得我们开怀一笑，更让我们感到一丝悲凉。对于狩魔猎人而言，他们的江湖太残酷。所以，江湖之中不能没有酒，有江湖的地方就会有人，有人的地方就会有情，有情的地方就会有酒。而“美好家园”这个任务仅是《巫师3》成百任务中的一个，这些让我们或开怀一笑或心中一痛的任务正是“《巫师》系列”成功的原因之一。

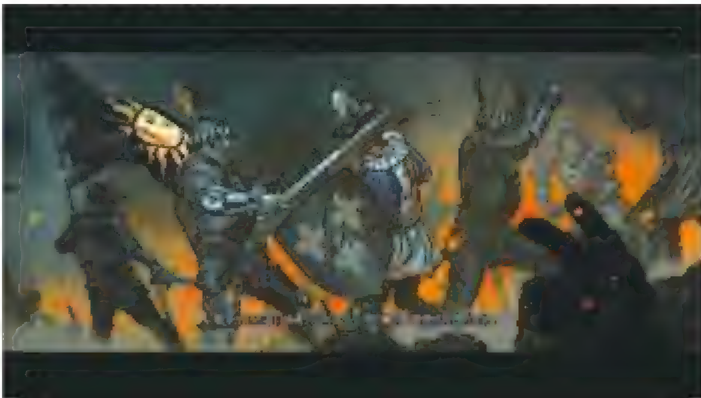
由于“青草试炼”对狩魔猎人造成的突变，除了一般的酒可以让他们沉醉外，还有白海鸥这种狩魔猎人的温和迷幻药。而各种炼金试剂的研制与饮用，正是狩魔猎人强大的原因之一，也是“《巫师》系列”系统的一部分。药剂原料需要自行收集，可以在野外直接采摘，可以从魔物身上剥取，可以于商人店中购买；药剂图纸需要四处寻找，商人处购买，宝箱中搜刮，任务后获得；药剂制作需要自行进行，在《巫师1》与《巫师2》中，制作药剂有着相应的动作也会花费一定的游戏时间；药剂的效果更是强大，“燕子”的回血，“猫”的视野，“雷霆”的加攻，“白色拉法达”曾经的无敌，这种效果的强大以至于使“炼金”成为了一种流派。正是因为从制作的精细复杂，到效果的实用强大，使得“《巫师》系列”的“炼金系统”独具匠心，更被玩家们津津乐道。而游戏对于“制酒”、“饮酒”、“醉酒”的独特表现，更是诠释着江湖中的“酒文化”。《巫师3》的DLC“血与酒”更是讲述了那些因“酒”而产生的恩怨情仇。



举杯邀明月，明月在我心。低头思故人，故人心易变。把酒问青天，青天月几时。花间一壶酒，无酒不江湖。

仇

什么是仇？李白说“呼卢百万终不惜，报仇千里如咫尺。”，杜浦说“感时花溅泪，恨别鸟惊心。”仇，从来都和国破家亡、家破人亡密不可分。“各位聚集在我面前…饥肠辘辘又恐惧不安…胸前还紧抱着孩子。恩希尔大帝的军团已经攻入了我们的土地…朝这儿到蓝山的所有堡垒发动攻势…他的攻击猛烈又贪婪，我们的土地一点一滴沦陷。北方的人民啊，你们现在身处绝境！……这不是剑斧年代！没人会替我们作战！这不是疯狂与堕落的年代！”《巫师3》一开场的独白就已经告诉了我们，这是一个充满了仇恨的蔑视时代！



北方诸国的人民对尼弗迦德帝国充满了仇恨，他们记得三次侵略的烧杀抢夺，他们记得辛特拉的屠杀灭国，他们记得战死在萨顿山的十四位法师，他们记得这个充满仇恨的蔑视时代：人类对非人种族充满了仇恨，从来到这片大陆开始，人类就征伐土地，他们鄙视非人种族的外貌，降低非人种族的地位，他们天生的傲慢使得他们仇视一切；松鼠党对人类的“种族歧视”充满了仇恨，由于成员的混杂，他们洗劫村庄，打劫商队，对人类展开了报复；永恒之火教会对魔法和法师充满了仇恨，他们占据着自由城市诺维格瑞，在拉多维德五世的掌权下推行着恐怖统治；各种族对狂猎充满了仇恨，这些横跨天空的幽灵，是死亡与战争的预兆，他们的出现总会伴随白霜的降临以及失踪事件的发生。而在这些仇恨之中徘徊不定但又要自保生存的，便是我们所扮演的狩魔猎人。



这种徘徊与生存，让人想起了这部系列的发源地——波兰。16 世纪的波兰是强大的，它不仅是欧洲大国更是世界贸易大国。但从 17 世纪中期开始，因为俄罗斯和普鲁士的崛起，使得波兰走向衰弱，大国地位明显被削去。到了 18 世纪时，古老的贵族民主制已经衰败不堪，深受自由否决权迫害的波兰最终被邻国蚕食和瓜分。19 世纪，由于俄普奥三次瓜分波兰，波兰在欧洲地图上消失了 123 年。第一次世界大战结束后，波兰才得以复国；在第二次世界大战中，在苏联和纳粹德国两个强大邻国夹缝中生存的波兰，很快就在第二次世界大战中再次亡国。第二次世界大战后，波兰的共产党建立了人民共和国，开始了共产主义建设；不过，波兰的共产主义道路并不平坦，政局动荡。1989 年，波兰的团结工会获得了政权，抛弃了共产主义制度，开始转向西方的自由和民主，融入西方社会，经济的剧烈转型带来了阵痛。1999 年和 2004 年，波兰分别加入北约和欧盟。

通过波兰这个国家的历史，我们可以看到很多北方诸国甚至是狩魔猎人的影子，也正是因为自己国家的动荡，我们才会看到如此精彩的故事，以及这个充满了仇恨的江湖。



情

高山流水，知音难寻，那是友情的难能可贵；比翼双飞，梁祝化蝶，那是爱情的至死不渝；孟母三迁，岳母刻字，那是亲情的血浓于水。人类对于情与爱的话题永远都乐此不疲，直到海枯石烂依然会喋喋不休。如果仇恨让江湖变得风卷残涌，那么情爱便使江湖变得五彩斑斓。鸟为食亡，人为情生，杰洛特正是为情而生。

林冲与鲁智深的切磋比试，李逵与张顺的为鱼争吵，梁山之中太多好汉是不打不相识，而杰洛特与雷索同样如此。这位来自蝮蛇学派的狩魔猎人，因在杰洛特眼皮下杀死了泰莫利亚的国王弗尔泰斯特，而使杰洛特落上了莫须有的罪名，这也正是《巫师 2》剧情的开始。而直到《巫师 2》的最后，我们才能从与他的对话中了解到事件的始末以及他的无奈。在《巫师 3》的某个任务中，我们与这位“弑王者”再次见面，并帮助他逃脱那些自由的束缚，甚至能邀请他去参与后期的“凯尔莫罕之战”。杰洛特对于雷索不仅仅是有着英雄惜英雄的友谊，更有着某些羡慕。虽然，蝮蛇学派的雷索没有一个安定的归宿，但正是因为这种漂泊带给了他真正的自由，因此才有了他“弑杀众王”的政治立场。这种只为自己而战的无所牵挂，正是杰洛特想要逃脱命运保持中立的追求与向往，只是，人在江湖，身不由己。

《笑傲江湖》中的令狐冲放到现在来看绝对是一位“高富帅”，他出身好、本事高、年纪轻、长得帅、够幽默，也难怪有那么多女人会爱上他。小师妹的纯爱、任盈盈的真爱、蓝凤凰的钟爱、诗诗的借爱、东方不败的惜爱。江湖中的好汉与侠客一定是多情的种子，并在许多地方都有过生根发芽，杰洛特更是如此。小眼睛、夏妮、叶奈法、特丽丝、凯拉，更不要说那些《巫师 1》中的各种卡片。对于小说的读者来说，叶奈法就是杰洛特的情人，他们的相遇充满传奇，他们的情感飘忽不定，他们是“三只寒鸦”口中“天造地设的一对”，他们是希里生命中的“父亲”与“母亲”；对于游戏的玩家来说，特丽丝就是杰洛特的爱人，她在失忆时给予杰洛特支持与帮助，她在被囚禁时成为了杰洛特行动的目标，他们在地下水池中的嬉戏更成了我们无数游戏回忆中的又一经典情节。而当《巫师 3》出现，当我们不得不在两人中选择其一时，我们犹豫了更难以抉择…这不是一个选择“情人”还是“爱人”的问题，这也不是在“我爱的人”与“爱我的人”中做出选择，这更没法做出类似“两害之中取其轻”这样的抉择。这些选择的背后是我们对于“《巫师》系列”结局走向的希望，更是我们自己对于情感的真实看法。而在经过强烈的思想斗争与折磨之后，我们只能跑进酒馆，逃离江湖中那些爱恨情仇，在矮人烈酒所带给我们的醉意之中，做出我们的第三种选择——来局昆特牌吧！



杰洛特与维瑟米尔的“父子”之情让我们印象深刻。这位凯尔默罕最年长也是最具经验的狩魔猎人，扮演着杰洛特在内的其他狩魔猎人父亲一般的角色。他精通剑术，通晓各种怪物知识，是杰洛特的战斗老师；他经历丰富，坎坷的人生却给了他乐观的心态，是杰洛特的情感顾问。我们记得，是他坚守着冬季的凯尔默罕，为每一位狩魔猎人提供了心灵的港湾；是他救出了失忆的杰洛特，让原本死亡的杰洛特得以“复活”；是他引导了我们在《巫师 3》中游戏的开始，他给予杰洛特的狩魔猎人弓弩更是成为了无数空中敌人的噩梦。他如父亲一般固执，也如父亲一般可靠，正是这份榜样的力量，让我们又看到了杰洛特与希里的“父女”之情。从整个系列来看，杰洛特与希里在一起的时间不到全部故事的十分之一，但每次两人见面时的拥抱都让我们动容。小说《命运之剑》最后的拥抱让我们动容，不仅是因为辛特拉亡国所带给希里的悲惨遭遇，更是为杰洛特极力地逃脱命运却依然陷于意外律法感到无奈。《巫师 3》后期与希里重逢时的拥抱让我们动容，多年寻找后的重逢，死而复生时的喜悦，曾经拥抱时的画面，这个拥抱代表了太多无法述说情感，更结束小说读者多年的等待，这是他们故事，更是我们的故事。而当维瑟米尔牺牲，当希里离去，当孤狼结局中杰洛特忘我地找到那永远的狼学派项链，他低头，他沉默，他遁入黑暗，他生无可恋，他想起的会是自己的“父亲”还是自己的“女儿”，亦或者是自己命运的无奈呢？



人

总会有人说“什么是江湖，有人的地方就是江湖。”是啊，正是因为有了人，才会有那些刀光剑影、醉生梦死、国破家亡、爱恨情仇，人以及人与人之间的关系便形成了腥风血雨的江湖。“巫师”这个江湖中的各种人更是让我们印象深刻，而这种印象深刻不仅是因为他们有血有肉、可歌可泣，更是因为我们从他们身上看到了我们自己。伟大的精神分析学家弗洛伊德在“我们是如何认识自己”的研究中，提出了著名的结构理论，其三大组成部分为——本我、自我、超我。

本我是原始的自己，包含着生存所需的基本欲望、冲动和生命力。本我遵循着享乐的原则。吟游诗人丹德里恩可以说是我们本我的代表。这位杰洛特最亲密的伙伴，狩魔猎人故事的创作与传颂者，不仅外表英俊、才华横溢而且风流倜傥。玩家们在《巫师 3》中到达诺维格瑞后，丹德里恩各种“女友”的相继出现更是让我们忍俊不禁，在一边调侃讽刺的同时也充满了羡慕。这位贯穿整个系列的人物正是我们心中“享乐本我”的具现，他无视社会、避免痛苦、遵循本能、满足欲望，他是丹德里恩，更是我们心中最本我的自己。而当丹德里恩在杰洛特的种种帮助之下，终于建成了他梦寐以求的歌舞酒馆，获得了他情同道合的终生伴侣，这何尝不是我们最原始最本我的人生追求呢？



自我是我们的自我意识，是自己对自己的一种认识或态度。自我遵循着现实的原则，他处于本我与超我之间，协调着本我与超我之间的矛盾。整个系列的基调都充斥着一种自我的无奈，而主人公杰洛特的命运遭遇更是一种具现化的诠释。他云游四方、风流倜傥、追寻自由、满足欲望，他愿意与本我的丹德里恩在一起，因为他们可以一起去享受快乐；他不愿插手政治斗争，不愿屠杀智慧生物，不愿做出站边抉择，他总想用道德的标准去衡量世间的善恶。而在享乐与道德间无数次徘徊之后，他只能用现实的原则来处理那些非现实的问题，所以才会有了“两害取其轻”的自我防御。若个人承受的来自本我、超我和外界压力过大而产生焦虑时，自我就会帮助启动一些防御机制，这种心理防御机制便使得“两害取其轻”这种“合理化”得以产生。杰洛特这个人物之所以如此的深入人心，也是因为这种自我正是我们能够意识到的，从他的身上我们看到了自己对于本我与超我矛盾的协调。

超我与本我的原始渴望相对立，以道德心的形式运作，维持个体的道德感，回避禁忌。小说与“血与酒”中的高阶吸血鬼雷吉思正是超我的代表。这位年龄高达 400 岁的高阶吸血鬼，曾经经历过许多所谓的能杀死吸血鬼的方法的折磨。在沉睡了近 100 年后，他选择了不再去享受能带来饮酒快乐的吸血，不再以现实的原则来处理问题，他将道德感作为了自己行动的准则。所以在小说中他帮助杰洛特去寻找希里，他两次救助尼弗迦德骑士卡希尔，还帮助过怀孕但主动要求流产的弓箭手米尔瓦。当最后他被术士的法术变成了石头，当叶奈法询问此人是谁时，杰洛特回答“一个朋友，他是人性的化身。”他是人性，他是道德，他更是我们心中的那些超我，我们永远的向往与追求。



◀雷吉思的昆特牌。雷吉思在“血与酒”中有登场。

梦

曾经，在网络上流传着这样一句调侃“你知道《上古卷轴 VI》多久出吗？告诉你，是 2017 年，因为《赛博朋克 2077》在那一年出。”而 2015 年 TGA 颁奖的最后，《巫师 3》却告诉了全世界谁才是今年的王者。《辐射 4》当然也是非常优秀的游戏，只是，他的这位对手更加认真与细致。而也正是“《巫师》系列”特别是《巫师 3》圆了我们长久的一个梦，一个关于江湖的梦。

从 RPG 的角度来看，《巫师 3》不像是一款美式 RPG，它没有过于自由的沙盒、没有同伴的组队、没有人物的捏脸、没有个人英雄的剧情；《巫师 3》也不像是一款日式 RPG，它没有过于精细的系统、没有帅到掉渣的人物、没有中二拯救世界的情节；《巫师 3》更像是一款“中国”的 RPG，更像是一个在江湖中发生的侠义故事，他圆了我们那个长久的梦，一个关于江湖的梦。

梦中，我们比武论剑，刀光剑影之中是江湖的豪情万千；梦中，我们煮酒当歌，借酒消愁之下是江湖的人生几何；梦中，我们万恨千愁，国破家亡之中是江湖的腥风血雨；梦中，我们一往情深，七情六欲之下是江湖的生离死别；梦中，我们看见了独孤求败，看见了乔峰，看见了宋江，看见了令狐冲，看见了一个个传奇中的江湖侠士，他们一身武功，他们爱恨分明，他们扶贫济弱，他们仗义天涯，他们是我们心中英雄的化身。在如梦如幻之间，我们似乎乘风归去，在琼楼玉宇之中起舞弄影；我们似乎千金复来，在黄河天水之中奔流到海；我们似乎看见了一位白发苍苍的男子，双眼紧闭，跪坐冥想，两把利剑剑鞘的陈旧看得出他命运的无常。在迷迷糊糊之中，我们将光标移到了“新游戏”，按键轻轻地一点，一瞬之间我们从梦中惊醒，我们惊讶地看见，那个无数次朝思暮想的，只存在于梦中的，江湖的名字正在屏幕中出现——巫师，我们永远的江湖！

文：随心（实习编辑） 编：稀饭



读编往来

读编往来 通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客





《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG x VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★下期就是UCG的400期了。400期会推出两个版本，一个版本是176页的特刊标准版，另一个版本则是400页的典藏版。典藏版里会有十年来值得铭记的400个游戏精选，代表着我们玩家的青春回忆。当然400期相关的好东西远不止这么多，大家就等着看好啦！

★最近全国各地都在闹水灾，不少小编的家乡都被水泡了。大家平时说起这些事来虽然不至于愁容满面，但对家乡的担忧之情还是溢于言表的。在这里要祝愿一下，希望水灾早日结束。

★有读者问，2016年的暑期特刊还出不出。这里说明一下，由于下期就是400期，本身就是一个大特刊，因此暑期特刊就不会出了。不过一些传统内容会保留到400期特刊上，这里还请大家期待。



Email foolish0079：本人因为时间原因，现在才开始攻略《如龙0》，已经不能像以前一样有时间自己去摸索，但好歹也要把支线完成揍一顿亚门吧！所以我找出了之前贵刊的攻略……日文的，对……日文的……我买的是中文版啊！虽然可以勉强把一些假名和中文对上，但是有支线要输入口令啊！我咋蒙圈了呢？看攻略玩起来更费劲了啊！现在中文游戏跟狗尿苔、呃不、雨后春笋一样，如何考虑这种非中文版和中文版发售时间不一致，但是又必须出攻略导致中文版和原版攻略相冲的尴尬局面呢？我网上也找不到全中文的。还有，即将到来的《如龙6》个人建议写支线攻略按照每章的顺序来编排，不要按任务编号，因为都是打乱了的查起来好麻烦……



《如龙0》中文版其实我们也做了一篇超详尽攻略的，不过刊载了在《次世代专辑Vol.3》上面。因为《如龙0》的中文版比正式版晚了将近一个月，所以当时就先做日文版的攻略（毕竟游戏已经卖了没理由不做呀），然后中文版推出之后，更为详尽的攻略就刊载到周边专辑。实际上不止《如龙0》，目前很多中文版发售较晚的游戏我们都采取了这种做法，所以以后如果需要中文版攻略的话，记得多多留意我们的周边专辑哦。至于支线攻略的写法，在写之前也是权衡过阅读体验的。之所以按照编号是因为更加一目了然，一部分玩家是喜欢先做主线，然后再把支线放到后面再做的（这做法也适合制作攻略的过程），主线混着支线写的坏处就是主线的结构会被打散，特别《如龙》某些支线触发条件多，支线之间关系紧密，某些还要跨几个章节才能做完，跟主线混在一起写会更加乱，同时也不利于查漏补缺——因为你不一定知道最早哪一章可以触发。所以权衡利弊之后才这样写的。

编辑部游戏风向标

妖怪手表3 寿司/天妇罗 | 3人



有时候我真的分不清《妖怪手表》的目标群众到底是不是小孩子。

——看到《妖怪手表3》剧情里许多经典电影桥段忍不住发笑的果汁。

顶点之人 | 3人



选个可爱的小太妹怒揍壮汉偶尔勾引巨乳姐姐，这个画面实在是太好看了！流石高木P！

——在《顶点之人》里寻找百合的宇宙人是不是搞错了什么？

捉鬼敢死队 | 3人



多年的"麒麟臂"终于在这款游戏中得以运用。

——每次都能在《捉鬼敢死队》吸鬼小游戏中连点出10x倍率的随心。



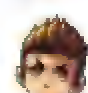
Email 超越之力：之前看到香港任天堂把《口袋妖怪》翻译成《精灵宝可梦》总觉得怪怪的，但看到新公布的一只虫子造型且带电的精灵被翻译成"虫电宝"顿时觉得实在是太绝妙了！这才叫"信雅达"啊！话说《口袋妖怪 GO》已经上架了，编辑部现在应该已经掀起了抓精灵狂潮了吧？我觉得这手游很容易走火入魔啊，走在大马路上万一看到路中间有只皮卡丘……不过实话实话拿来当个健身软件还真不错。



虽然有虫电宝这样的神译名，但是也不乏托戈德玛尔这样看得我一脸问号的音译。不过目前看来，这次的中文化水准总体上还是相当高的，尤其是简体版。至于《精灵宝可梦 GO》，毕竟还是有着各种网络限制，导致国内玩家难以畅玩。话说这游戏刚第一天上线就已经出现了各种被玩坏的迹象，总让我感觉它会向着奇怪的方向发展。而且像是现在的季节，我已经看到有朋友说"距离这里500米的地方出现了一只稀有宝可梦！可是天气这么热我懒得出门了……"



Email 李宇鲲：作为学生党，最近最主要的任务自然是要在暑假里面玩玩玩啦！可是，妈妈总是说我不要宅在家里，要多出去。但我还有很多游戏坑没有填，毕竟只有寒暑假才能玩游戏，这让我非常地苦恼。



有玩的话，如果只是通个关那应该并不会消耗太多的时间，毕竟有我们UCG的攻略作为支持，卡关什么的，自然不会发生啦~不过，如果你的目标是什么白金全成就，或者制霸多人模式那这个暑假……其实作为年轻人而言，整天窝在家里打游戏自然是不推荐的，不然一直玩游戏，先不说视力下降什么的必然出现的症状，万一因此和同学或者朋友们拉开了距离，那可得不偿失了。而且即使是以游戏为职业的各位编辑，在工作之余也会千方百计找些其他活动来丰富自己，比如SOS最近就沉迷射箭不可自拔，连偶像都不看了。



微信 唐＋三原色＋hanzoli：听说今年CJ上年要推出《仙剑奇侠传》的VR版本，想象一下戴着VR走迷宫加踩地雷式遇敌方式，时间长了会晕死在游戏里吧。另外，当年国内最火的武侠RPG"三支剑"，仙剑，轩辕剑，剑侠情缘，现在好像都不太行了。现在来挑战VR技术，倒不如好好做个次世代的重制版，这么一味跟风很不明智啊。

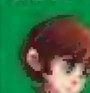


说到什么《仙剑奇侠传》VR，我第一时间想到的就是"逍遥神剑"和"万蛊蚀天"这种技能会有怎样的表现效果，洗澡洞房什么的我才不期待呢。另外说要次世代重制版的各位，你们真觉得PS4能带得起来这款游戏吗……好吧，不乱黑，不过个人觉得即使做成VR，本作可能就是让玩家以VR上帝视角来进行游戏，改成第一人称什么的应该几率不大。



Email セイマイ：从网上的反馈来看似乎《最终幻想 15》的那个CG电影口碑相当不错，甚至有玩家说水平已经超过了《FF7AC》（但《FF7AC》不都是10年前的东西了吗 orz）。不过看到这些评价后我终于也算是对《FF15》稍微放心点了，毕竟这游戏拖了将近有十年时间，玩家们的耐性早就被磨光了，肯定都会对游戏品质挑剔不已。虽然这个CG电影并不能完全代表游戏的品质，但好歹也能提前刷一刷好感度不是？为何我觉得自己对这个游戏从最初的万分期待，发展到好玩就行，再到现在的不需就行，标准一步步在降低啊……





根据不少网友反馈的观后感来看，《最终幻想XV 国王之剑》不仅在画面方面达到了新的高度，剧情方面也对游戏本篇情节也起到了不小的补完作用，甚至之前一直备受吐槽的全员男性队伍这一点，在观影过后也得到了不少玩家的认可。至于游戏本身的素质，梦叶建议大家还是不要以系列之前的惯性标准来衡量，仅仅将其当作是一款普通新作来期待，没准能收获更多的惊喜哦。



Email hyq717828：关于白菜兄在396期里面提到国内航班经常晚点的看法，国内航班晚点已经是一个不可忽视的问题，我曾经在2010年和2011年夏季乘坐东航MU5718航班时就遇到这种情况：从昆明巫家坝机场（老机场，后来已经停用）到北京，正常时间是晚上6点半登机，晚上9点半左右到北京，结果来了个"流量控制"，实际登机时间是凌晨3点，到达时间是早上6点，害的把事情都给耽误了，简直是无语。后来于2012年乘坐的还是东航MU525和MU272航班居然没有晚点，区别是前者是国内后者是国际。所以请小编尽量选择名气比较高的航空公司出行比较放心。



多谢读者的提醒。说说后话，结果那天晚上原本应该是11点半登机，硬是给拖到了凌晨2点半，第一次体验了在机场躺着休息，周围大叔大妈在做清洁的感受。啊，波凉水降温真是清爽。



Email 万兽无疆 6.29：《巫师3 狂猎》我一直没玩过，也没入手（原谅我是一直在等年度版），但是我一直对其中的小游戏"昆特牌"有所耳闻。我曾经想过：会不会有一天发生"把'昆特牌'拎出来单独做一款游戏给PSV"的事情，没想到这届E3上确实是发生了，只不过平台不是PSV……本期E3对本人的最大影响就是坚定了为PS VR攒钱和明年一月入首发《生化危机7》的决心。



这都2016年了还有人没玩过《巫师3 狂猎》，我剧透的欲望都快要压抑不住了（住手）。从E3我的实际体验来看，PS VR还是值得一买的，但是能表现VR优势的游戏还是太少了，个人觉得这种设备还是配合非手柄的控制器（例如《Farpoint》的枪型控制器）效果会更加出众。至于《生化危机7》嘛……（邓布利多摇头.gif）对于真爱粉来说首发固然可以理解，但对于其他玩家来说我还是建议等待更多关于本作的情报公布后（例如TGS）再下决定会比较好。



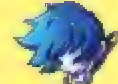
Email 麦旋风：我不是很喜欢玩竞技类的游戏（因为总担心自己猪队友坑到别人），但是周围的同学们都在玩《守望先锋》。每次看他们聊得很开心我却插不上话时都有种蛋蛋的寂寞。幸好UCG这两期有《守望先锋》的剧情讲解，我终于有了和他们胡侃的谈资。这游戏的背景设定是蛮带感的，不过好像游戏里感受不到？至少我和同学们聊这些时他们都是一副茫然不知的样子，对他们来说似乎只要打得爽就可以了，剧情什么的根本无所谓。可惜了暴雪这么好的设定啊……



一款好作品就需要满足各个玩家不同的需求，喜欢剧情设定？我们有！喜欢畅快战斗？我们有！喜欢创意玩法？我们也有！这样的作品才是群众们喜欢的好作品啊！所以完全不用介意别人与自己GET的点不一样，各取所需并从中获得想要的乐趣就足矣了。



Email 并没有什么正确的打开方式：以前一直觉得声优都是在声音方面有着得天独厚的优势，是吃天赋饭的行业，直到前不久我在网上看到清水爱在职业摔跤比赛中夺冠，赢得了人生中的第一条金腰带，我整个人都是懵逼的，因为在我印象中清水爱不是娇小可爱的美少女吗？这画风怎么突然就不对了呢？然后几天后我又看到一则新闻，植田佳奈在世界格斗游戏大会EVO2016中获得《高达 EXVSFB》部门全球第三。突然觉得声优实在是太可怕了，无论是打游戏还是打架，我可能都干不过她们……



现在日本的声优很多都是全能化艺人，能当偶像、能搞笑、能写书，配音什么的其实只是副业啦（误）。不过我在看到"植田佳奈在XX大会获奖"的新闻标题时，第一反应是她参加的是麻将比赛。



不可乱黑

插图：木仙











LEX：本人关注本杂志已经有五个年头了，虽然不是期期都买但感情还是很深的，只不过可惜的是我从来都没有过任何一台掌机或者主机，只能抱着本书"望梅止渴""画饼充饥"，实在不行就去朋友家蹭着玩或者8块一小时去外面租着玩。现在我终于借着大考完结的时机可以买一台主机了！我想买一台Xbox One，可是各种各样的价格（从1900元到2999元）让人眼花缭乱。我想直接在本地的商店购买，只要2100元，老板说不是国行版的，所以便宜，可是我还是很不放心。麻烦各位小编给个建议，或者推荐一些可靠的购买渠道，或者辨别主机的方法。谢谢！



如果是选择Xbox One的话，建议购买即将在8月2日上市的改良版Xbox One S，官方价格定价500G版299美元，1T版349美元，2T版399美元，折合人民币购买时根据定价换算一下就可以了。渠道方面其实现在网购已经非常方便，直接在网上寻找信誉比较好的商家基本不会有太大的问题。至于国行主机与其他版本主机最大的问题在于国行主机是强制绑定国服商店的，玩家无法在该主机上登陆其他非国行的商店进行购买，这对于不少游戏的DLC购买会造成影响。



Email 打油：EVO2016结束了，结果《街霸V》冠军又是韩国选手Infiltration，他带着他的纳什已经横扫了多个大赛冠军了，现在Infiltration在职业联赛的积分已经是第二名的2倍多，难道《街霸V》就这样被他统治了？话说回来，这些职业选手的涉猎真广，比如SAKO居然还打《口袋铁拳》，实在是毁三观啊！



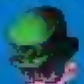
从结果上来看，Infiltration确实夺得了第一名，但其实他的夺冠之路也不是那么一帆风顺，他也是从败者组艰难的一路打回来的，不过实力确实让人佩服。至于统治的说法现在说仍然为时尚早，毕竟游戏才推出半年，推出的角色也有限，有些选手的实力仍然未被完全开发出来，作为观众就让我们拭目以待吧。



微信 AdventTalion：眼看着咱们UCG即将迎来400岁……哦不对是400期生日，在这里先恭喜一下。另外，前不久看到《守望先锋》的读游戏说到小美的设计灵感是来源于哈尔滨冰雕，作为一个哈尔滨人突然就骄傲起来了~如果各位编辑来哈尔滨玩的话，来找我锅包肉冰糖葫芦什么的管够，当然如果赶上冬天的话还能带大家去看冰雕哦！（我真的不是来吐槽哈尔滨被打成了哈尔冰的）



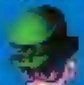
要说身为一个北方人，辽宁和吉林我都去过了，单单差了黑龙江，哈尔滨冰雕的大名也是听闻已久，有机会的话可是真的会去叨扰哦！PS：好想横渡松花江。



锅包肉+看冰雕？我也要去！



哈尔滨冬天的温度可以能到零下几十度哦~另外，筒子君松花江横跨最少也有300米你游得过去吗？



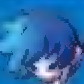
咳咳，说起来年底还有工作要忙，还是你们去吧。



我的意思是冬天结冰的时候走过去，你们不要误会……



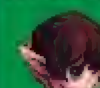
Email Nebel：看了《女神异闻录5》的介绍之后我心中一直有个小小的疑惑，副岛成记他是不是眼镜控啊？《P4》时眼镜就是变身器（并不是），《P5》的男主角又是个眼镜男。再想想看《凯瑟琳》中的原配凯瑟琳也是个眼镜娘，副岛成记真的不是在借机宣扬眼镜邪教吗？



《女神异闻录4》里确实把眼镜当成了某种时尚道具玩出了各种花样，我记得在《P4U》里甚至还作为单独的DLC贩卖。不过其实《P5》里倒不是要刻意继续沿用这种设定，我觉得男主根本没有近视，只是想在平日里借着硕大镜片的反光来掩饰自己的身分，你看他变成怪盗以后，不仅不戴眼镜，眼神可是比谁都犀利



Email Procaine：第一次给游戏杂志写信有点紧张。我是在同学那里看到这本杂志的。作为女生，说实话家里是不太允许我玩游戏的。关于PSP、3DS之类也是到初中才有所耳闻，我一直很想玩玩看，奈何并没有勇气向父母提出买游戏机的要求。高考完之后打算入手一台PS4，但是看到国行港版日版我还是有点懵。所以我想问的是怎么搞一个非国服的PSN账号？周围的同学都是打掌机的所以没人知道……于是求助一下各位编辑大大啦！虽然和贵刊相遇得有点晚，贵刊的信息量非常大（？）特别适合我这种爱抠细节的人。最后祝UCG越办越好！（PS.我很喜欢《最终幻想Ⅵ》，所以还想问一下《最终幻想Ⅵ》的编年史是在哪一期杂志上？）



确实我们的杂志的信息量大得印刷厂的工作人员都会说"你们的杂志字好多啊每期一定都很辛苦吧"。不过后面为什么要带一个问号？（沉思）

说说正题，虽然国行主机有保修等好处，但对于有DLC和下载版游戏要求的玩家来说，我个人还是推荐港版或日版主机，这样无论在注册新账号或是后续的下载内容方面，都不会遇到太大的问题，直接开机按提示操作就可以了。如果要选择国行主机又要外服，就难免要折腾了，但对于一般玩家来说，有这个功夫还不如付点小钱让店家帮你设置好呢。



在去年的E3特刊就有《最终幻想Ⅶ》及其衍生作品的特别企划，具体是第374期，可以找来看看哦！



Email 听说有人@你：藤岛康介老师为了一圆老婆大人御伽梦猫的声优梦，强行在《黑蔷薇的女武神》中加入了一名角色，可叹老婆大人演技不佳被日媒疯狂吐槽。就连游戏在更新时也特意加入了可以关闭角色声音的选项，用现在流行的一句话来说就是：这就有点尴尬了……。从结果来看是藤岛老师娶到了小自己30岁的巨乳美少女没错，但为何我总觉得老师这是砸了自己的招牌呢？



我想起了之前御伽猫梦刚说结婚的时候，原本推上是个话唠的藤岛康介将近半个月都不敢吭声，这显然就有点不妥了——外人看上去这么羡慕的事情藤岛却没有爽快地承认，显然就不是那么美好……当然这些都是推测啦，现在只能祝福他们了。



Email drizzle：我想在iPhone上订阅《游戏机实用技术》的电子版，可我本人在国外，apple store绑的也是国外的卡，所以充金币的时候交易会被拒绝。我的微信红包里有点钱，不知道能不能用微信来支付？或者还有没有别的办法？



很抱歉，由于苹果方面的限制，微信支付是不允许的。至于你说的问题我还真没碰到过，因为咱们APP的用户中有不少都是海外的，他们因为买不到实体杂志所以选择了电子版。如果实在不行的话注册一个国服绑国内卡试试？



Email yezhongYH：编辑部这么多人都在玩《守望先锋》，为什么不组个战队开直播呢？肯定能大大提高UCG斗鱼直播间的人气啊。



其实我们还真的上过直播平台，某天晚上同事们开黑车时匹配到另一辆黑车，对方其中一人的ID是"斗鱼XXX"，大伙心想着难不成是遇上主播队了，打开直播网站一搜，发现自己还真的"上镜"了。然而最终并没能战胜对方，所以自己开直播什么的，还是不要贸然献丑了（笑）。

视频关键帧

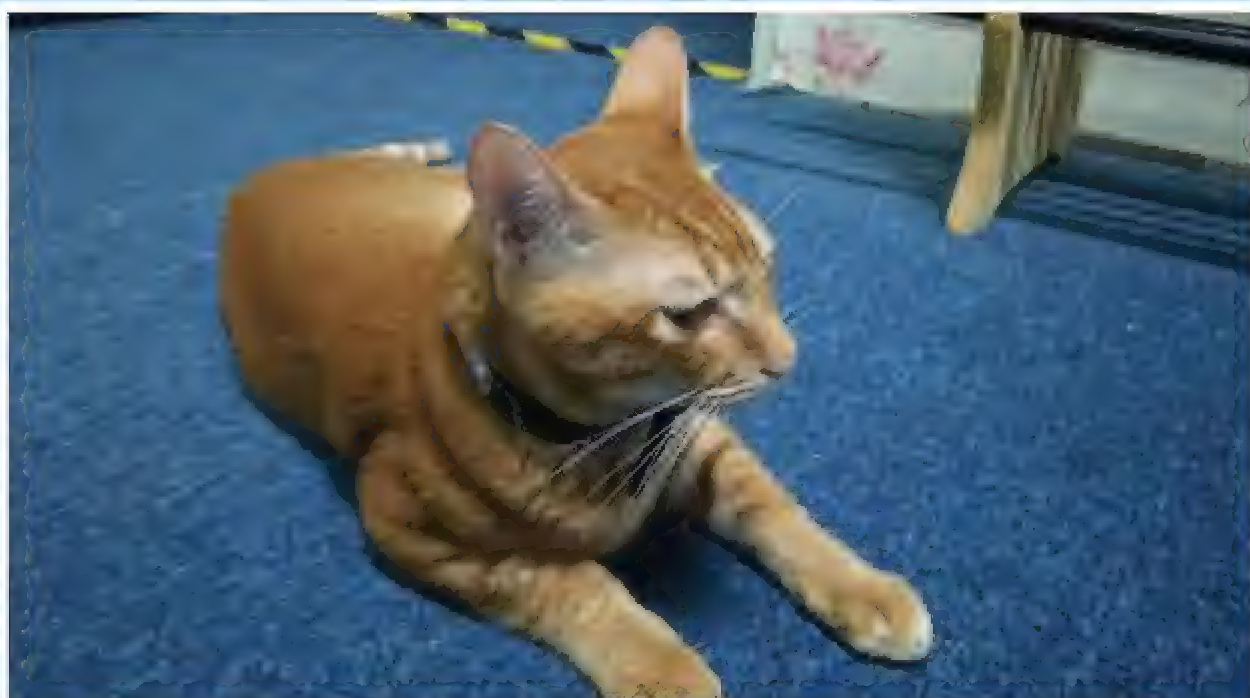
主持人：SOS

hello，各位读者们大家好，每期的视频关键帧又和大家见面了，我是视频组的小编SOS。

在屁股的大环境下对半藏的随缘射法产生了浓厚的兴趣，最近在朋友的推荐下去了一次箭馆。进入箭馆后见到琳琅满目满墙壁的弓的时候，有种莫名的仪式感油然而生。在教练的教导下开始了搭箭、拉弦、瞄准、放箭，这一系列的动作做完后看到自己的箭射中靶的时候心也跟着箭一起颤抖起来，这感觉真好。情不自禁地再拿起箭，继续搭箭、拉弦、瞄准、放箭。想到了《论语》里的一句话"射有似乎君子，失诸正鹄，反求诸其身。"之后每射出一支箭过后在搭箭时都在想着刚刚射箭时候的感觉，之后再进行修改或者维持。在射箭后顺手去逗逗猫，对了，我们射箭的时候那只猫就静静地坐在地上看着我们射箭，后来听工作人员称，只要有人射箭他都会跑到附近去看，是他们箭馆的招牌猫，逗完猫后射箭精准度会大幅度提升呢（雾）。随后在我朋友的劝（xi）导（nao）下买下了我人生第一把弓，以后请大家叫我在随缘射法下的还挣扎着想射中靶的悲惨的SOS，虽然有点长，但非常能够符合我的心理活动。不说了，正在前往花村……







如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：《战国BASARA 真田幸村传》制作人签名海报6张

各类书刊电子版任选1本（10名）

问卷调查



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对即将迎来400期的UCG有何感言？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年8月10日，以发件日为准。

394期奖品

索尼提供的PS4中文版游戏《孤岛惊魂 荒蛮纪源》1张

各类主机专辑4本

游戏得主

小柩 maruimike@foxmail.com

专辑得主

网球阳仔	349464938@qq.com
黑猫S	1982732873@qq.com
13901585862@139.com	13901585862@139.com
嗯哼	1007086534@qq.com

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG口袋微店 vd.ucg.cn

Email 努力做一位绅士：小编们有没有人在看《Re：从零开始的异世界生活》啊？如此丧病至极分分钟教你做人的好片子大家一定不要错过啊！其实我就是想看点番茄酱而已，毕竟这几年敢于如此勇猛发便当的动画确实不多见了。

《Re:0》但其实还好啦，轮回＋番茄酱当年《寒蝉鸣泣之时》就玩得出神了，身经百战如我们看到这种套路都觉得小儿科啦。如果纯粹想看发便当的话，我倒是安利今年10月的新番《魔法少女育成计划》，按原作套路4集就能给你换一套演员哦。

Email 一蓬托生：自从《精灵宝可梦GO》上架以后，朋友圈里每天都有人哀嚎着想要抓小精灵，为何不让玩之类的，但有趣的是我发现这些叫得很凶的人大多数根本没有玩过《精灵宝可梦》，最多就是看过几集动画而已，能叫上来10个小精灵的名字就算不错了。反观一些PM的老玩家，倒都是淡定得不行，一没哭二没闹，安安静静地等着国服版或是解锁地域。也不知道这种情况到底算不算好事？虽说有更多人成为PM的粉丝似乎很不错，但貌似这其中跟风的人占了绝大多数，热劲儿一过估计也就不玩了。而且我很担心老任从《精灵宝可梦GO》中尝到了甜头后对掌机平台不务正业了。

《精灵宝可梦GO》毕竟是Niantic主力开发的，在我看来，从这个游戏身上基本看不出Game Freak或是任天堂的特色，甚至可以说这个游戏还比较简陋。打道馆对战只是狂戳屏幕，玩过原作的人怎么可能觉得有趣呢。另外对比一下就知道，就算是手机APP，任天堂自己开发的《Miitomo》在细节上依然有过人的表现。所以我觉得这两家并不会因为《PMGO》的火爆而突然改变他们一直坚持的东西，反而会期待他们在手游和主机都能做出好游戏来。

最近看见各位小编都在谈《守望先锋》，作为屁股党的一员，想问一下各位小编分别都喜欢用哪些英雄呢？

美妈冻住不许走，冰墙堵路挨个揍。

源氏百合麦克雷，不秀操作玩个鬼。

DJ音效两边切，D.VA核弹炸一切。

林克斯：信仰大锤冲前头，随意开火毛妹有。

Email 灼烧的红莲：看到上期杂志中八老师吐槽《极限脱出 刻之困境》的画面，我也忍不住想跟着怒吼一句，没这个金刚钻就别拦这瓷器活儿啊！本来好好的悬疑恐怖剧情，声优的演出也很到位，但配上那僵硬的表情、粗糙的建模、缓慢的动作，简直手动滑稽啊！我衷心建议Spike Chunsoft不要再搞这些东西了，毫无意义。而且这作的剧情，打通关以后我满头问号，这真的能算是完结作？不觉得大BOSS的理由太过可笑？而且在知道了ZERO真实身分后再回想西格玛被他打死的结局就觉得一阵淡淡的蛋疼……

Spike Chunsoft此举不免有些搬石头砸脚，虽然想追求电影化的演出效果的初衷是没错，不过没有相应的技术实力做支撑也是不行的。至于剧情方面，我觉得打越老师大概已经放弃治疗了。这个剧情不能说没圆上，但作为完结篇来看却是远远不够的。大概是他自己也讲不下去了吧……说实话，这种悬疑推理题材，如果不是在最初就把框架完整做好，而是后续不断地砌墙，只会越来越糟的。

Email CGCGGGC：《精灵宝可梦GO》对我来说最大的用途就是会让我为了孵蛋而走出家门了吧，终于有了跑步健身的动力了orz。然而身为一个健全的成年人，居然要用这种方法才会主动去锻炼身体，想一想还真是可悲啊！对了，我是否应该趁机接点代练什么的赚赚外快？一想到每天跑步健身还能赚钱，我妈一定会觉得我棒棒哒！

其实这位读者可以考虑路上收集稀有宝可梦的征途，之后再将拥有众多稀有宝可梦的账号在网上高价拍卖，听说这样的账号已经能够卖出6万人民币了。这样既能健身又能赚外快，岂不美哉。

这样想是很美，不过前提你得是个欧洲人。

Email 大鱼：《精灵宝可梦GO》封GPS的真是太绝了，现在网上有一些号称破解了GPS限制的修改版可以正常游戏，我想问问这种版本是否安全？实在是等不及了呀！

此类破解GPS限制的改版游戏确实可以让你正常游玩，不过我个人并不推荐使用。因为其原理是利用苹果提供的开发软件虚拟一个位置坐标并重新打包，以此来欺骗游戏的验证，这种行为几乎等同于作弊，是不被官方所允许的，一旦被发现后很有可能面临被封号的危险。如果你真的按捺不住，那么可以建一个小号进行短暂的尝试，想要长久投入的话还是别打歪主意，老老实实等官方解禁吧。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

纱迦



★这届欧洲杯的主题是还愿。德国如愿以偿赢了大赛从来没赢过的意大利，法国如愿以偿赢了大赛几十年没赢过的德国，然后葡萄牙首次夺得了欧洲杯。虽然不算C罗球迷，但在看完决赛之后又不免为其感到高兴。结果之后的那个周末，忍不住把此前所有的欧洲杯世界杯纪录片都看了一遍，然后周末就过去了……

★7月新番找了一圈，发现《ReLIFE》（重返17岁）好像有点意思，就看了前两集，结果发现确实不错。虽然名字听起来像是俗套的穿越剧，实际上只是主人公的外表回到17岁，然后重新体验一把高中生的生活。由于此片已经在某日本视频网站上完结，所以现在已经能看完全集，不过故事并没有完，因为漫画还在连载中。推荐给27岁或以上的朋友观看。

★做完这期杂志，就要去上海参加CJ啦！下期还是400期，400页内容等着大家去完成。顿时感觉压力山大。

本期个人签名

再过几年，个人400期就要达成了！（害怕）

梦叶



@搞定了满屏番茄酱的《毁灭战士》后，本以为终于可以投身《奥丁领域》那童话般的世界治愈一番，没想到之前一直感兴趣的《Furi》竟然一上架就会免了，正所谓新坑先填，正好当作是拿来给之后的《尼尔 人造人》练手了，完全BOSS RUSH的形式打起来也是刺激无比，然而当我突然意识到如今只能拿这类作品当动作游戏来解渴，再想想之前的白金的《忍者神龟》真让人唏嘘不已。不过这《战神》新作一公布，相信老卡的《鬼泣》新作应该也……不会远了……吧？

@开始《奥丁领域 里普特拉希尔》的流程后给我的最大感受就是……这一个角色的篇章怎么这么短？！可能是因为之前用了很长时间看剧情小说的缘故，印象中总感觉这游戏的流程叙事应该很占篇幅才对，没想到实际剧情过场的交代都异常简练，不禁让我怀疑当年看的难道是添油加醋版的同人小说吗？按照目前的进度（刚开始黑色剑士篇）最喜欢的还是妖精国度篇，特别是决战时梅尔瑟蒂斯的战前宣言，立扣之前naive小公主的形象，青蛙王子式的情感戏也萌到出血，这样的游戏真是越玩越不舍得通关啊。

@之后陆陆续续还有《极光游侠》和《ABZU》这样的作品，年底希望Xbox One的《Below》也不要再延期啦！



本期个人签名

沉迷《奥丁领域 里普特拉希尔》中不能自拔。

伽蓝



当我还在期待《丧尸围城4》的发售日公布时，居然蹦出了《丧尸围城》和《丧尸围城2》这两款冷饭，看了看流出的奖杯列表居然还有7天生存这种原汁原味的设定，联想到最近Capcom的《生化危机6》、《生化危机5》还有接下来的《生化危机4》，感觉这家公司已经和我的印象相去甚远了……

《魔兽世界》的7.0资料片军团再临登陆在即，前夕版本也马上开启，自WLK之后就脱离团本竞技场成为了种菜钓鱼的修仙玩家，这次新版本练个满级还是必然的，最重要的是，在6.0点卡涨价前我头脑一热冲了整整10张，这钱总不能浪费你说对吧？

本期个人签名

被暴雪吃掉的人生。

哪尼



◆"跳楼少女2"的发售日锁定在12月1日，今年下半年预定的游戏已经完全处于玩不过来的节奏，更别提手里还坑着好几款游戏（其实我连《神海4》这样的年度大作都还没通）。而且由于大家最近在为400期杂志准备特别的内容，这项任务做着做着便激起了我些许的怀旧之情，特别想再把某些老游戏翻出来打一遍，想法最强烈的是《真·女神转生3 狂热版》。翻出了珍藏多年的PS2……模拟器和游戏镜像，正在做激烈的思想斗争，毕竟放着新游戏的坑不填回头打这种看不到尽头的RPG实在不像一个正常人所为，直到战网客户端收到了好友的推车邀请，一切释然……

◆上期截稿后去印刷厂做最终确认时，看到《掌机王PLUS》的同事盛赞《卡里古拉》，便决定买一张玩玩，毕竟风格还是很对胃口。不过出于对Furyu这个厂商深深的不信任感，我还是决定上班时先借来体验一下再说。至于最后的结果么，我只能说谢天谢地……游戏好不好玩我不知道，光是那感人的帧数就已经足以令我绝望。

本期个人签名

坏蛋1分，D.VA0分。

宇宙人



★很多年前不懂事的我在书店买了一本《魔法少女织莉子》的"天朝版"漫画，然后就被那翻译质量雷成狗了，不仅标题把"织莉子（おりこ）"翻错成了"折子"，里面人名不统一，而且前言不搭后语，就算熟知设定也要靠脑补才能看懂剧情。自此之后我就下定决心要么买官方翻译的要么买日文原版——哪怕可能看不懂。但是时间久了，就忘了这么一回事，自然也一直不知道国内市面上卖的轻小说和漫画的浑水有多深。所以前段时间忍不住《RE：0》动画进度想去补原作小说的时候，事先调查不充分，又中了"天朝版"书籍的圈套，然后又继续被雷了一次。且不说翻译渣不渣之类的小事，一页几百个字里面就有成吨的错别字和语法问题，实在让我这个文字工作者难以忍受。考虑到读原版速度远不如中文，《Re：0》的小说也只好作罢了。

本期个人签名

预定的时候有多愉快，补款的时候就有多悲伤。

胜负师



【钻】预计到400期的时候，我的PSN等级可以达到上限，成为"百级俱乐部"中的一员。突然觉得好有仪式感，并希望这一天不要来得太快。

【金】这期我把大部分时间都给了限免游戏《FURI》，古怪的操作令其评价有些两极，但我个人觉得适应之后还是挺带感的，就算白金了还在最高难度折腾了三天，对每个BOSS的行动规律进行一遍一遍的测试。感觉自己的这种行为并没有太多意义，而且还拖慢了其他事情的进度，但这让我想起了十几年前刚进入UCG时的游戏状态，这正是现在的我所欠缺的。

【银】我听过这样一个说法：人类的忙碌感经常只是因为开了"多线程"造成的假象，换句话说就是三心二意。比如说我这个小编寄语，三五百字却写了一上午，原因是我一会儿发个邮件，一会儿回个QQ，一会儿看个视频，一会儿想到个点子怕忘记了就马上去和同事交流……然后一个多小时过去了，发现寄语才写了三行。忙！太忙！

【铜】讲个恐怖故事：前几天我在镜子里看到了……自己下巴上的几根白胡子……

本期个人签名

法国人做的日式动作游戏名叫福利

白菜



上期提到的《枪弹辩驳 3 –The End of 希望之峰学园 – 未来篇》的手环机关，原来就是单纯的“狼人游戏”。突然想起这个系列确实出过官方的狼人纸牌游戏，这也是一种出口转内销？不过小高和刚在动画中竟然干了一件绝对不能干的事，对于游戏党来说是绝对不能忍受，也根本不想去理解的。这里必须爆一句粗口：□□□□。

《青星传说》一周目通关近在眼前，不过看着茫茫多的支线任务心里有点怂，考虑要不要二周目再来做。但是一想这游戏奖杯有个快速通关，二周目似乎也没有余力去摆平支线任务，还是在本周目里尽可能加油吧。

本期个人签名
给小高寄刀片，全场包邮。

稀饭



【老游戏，新尴尬】最近在 Steam 上补买各种老游戏，想要重温一些经典的作品，结果没想到像是 Steam 这么完善的平台，也会遇到一些尴尬的问题，那就是——操作系统版本太高。例如我买来了一个当年无缘玩上的《辐射 战略版》，原本想要补补当年的剧情设定顺便过把 SLG 瘾，结果一打开游戏，顿时傻了，游戏有三个运行模式，但是对应版本最高的也只到 Win 8，而我的系统早已是 Win 10……当然，这严格来说算不上 Steam 的锅，而黑岛都已经挂了，盼着他们出个 Win 10 适配版也不太现实，所以我只能盼着作为现在“《辐射》系列”版权持有者的 Bethesda 能哪天想起来搞一个适配版了。当然，要说我最期盼的，自然是微软直接出手处理，既然 XOne 都在不断向下兼容 X360 游戏，Win 10 是不是也该考虑加个适配低版本 Windows 游戏的功能呢？

本期个人签名
因为要换身份证，最后一张记载着我体重低于100斤时模样的照片也终于要消失了！

八爪樽

★现在的手办真是越来越贵了，GSC 新公布的《魔卡少女樱》的限定版售价居然高达 25000 日元，而且要命的是最近日元汇率一直在涨，如果回到了当年 0.08 的时代，我真心是买不起了 orz 其实这一两年来手办已经买得很少的，虽然汇率是降了不少，但手办的价格也是翻倍的涨，以前卖个 8800 日元已经是非常不错的手办了，现在连个 1/8 比例的泳装少女都要上万日元……这么一算，买手办的成本不降反增啊，肉疼得厉害。

本期个人签名
动荡的年代，更知和平的可贵。

马修

◆人果真是在失去健康时才意识到健康的重要，上周被空调吹得发烧咳嗽，没开空调睡了两天，感觉竟然一点也不差——不过这是在发烧时，等到烧退了，身体对冷热感知正常，便又回到离了空调没法睡的常态了。

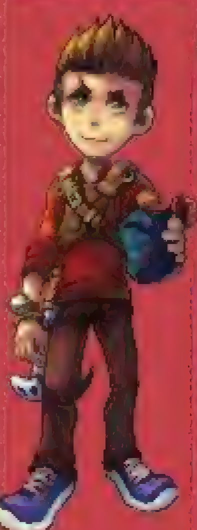
◆追加要素对于游戏其实是个好东西，以本人去年初坑掉的《塞尔达无双》为例，今年因为新角色林克尔的加入再续进程，因为工作忙碌以及挖了新游戏坑，再度将《塞尔达无双》坑了两个月后，又因为《塞尔达传说 梦之岛》的女主角玛琳的加入而继续上——因为这是本人玩的第一款《塞尔达传说》的女主角啊。

◆《精灵宝可梦 GO》依然没玩上，主要还是破解 GPS 可能面临的麻烦。不过营销号因为一款游戏而如此乱带节奏，倒是久违的场景了。

◆之前被同好预测要一年才能完成的 1/35 蒸汽机车模型，在购入一个半月之后完工。可惜没有下任何赌注。

本期个人签名
2016年的第七个月份都要过去了，我竟然完全没有这一年已经过去一半多的感觉。

筒子君

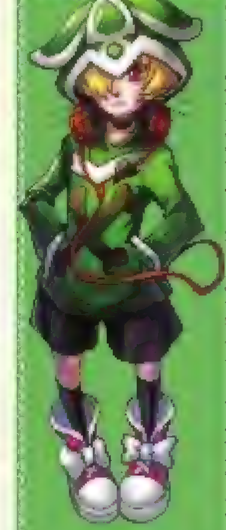


趁着 400 期前最后清闲的一段时间把年假给休了，结果飞机刚落地就遇上了老家百年不遇的大暴雨，内涝积水严重，车辆根本进不去城区。结果下了高速自己就提着行李趟着水往家走，大概七公里左右的路程差不多走了四个小时左右。最深的积水一度达到一米左右，回到家腿都被水泡白了，这也算是游了今年的第一次泳了。

由于之前为了赶进度休年假没有运动，加上回家之后不甚规律的生活，半个月的时间体重暴增了十多斤，现在坐下来已经有些弯不下腰了，果然健康的生活习惯十分重要。虽然胖了很多，不过休假这段时间内几乎没有玩过手机和电脑，眼睛和手臂的疲劳得到了很好的恢复，这里也建议暑假里的各位同学们千万不要玩得太过火。

本期个人签名
要不是会游泳，是不是我都回不去家了？

古林





●近来开始恶补英语，老老实实地拿了以前的教材出来看，说不上是什么温故而知新，至少能刺激一下自己的记忆吧。自从日语学深了之后，我的英语一直烂得没办法见人。不过现在的中文游戏越来越多，一直以来名为语言的隔阂也在逐渐消除。我也得开始适应新的环境，多些接触中文版游戏才行了。

●一开始被家人抓去学游泳，我是拒绝的。但后来学会了最基本的蛙泳，整个人就有些得意忘形起来。曾有很长一段时间，我因为不会游泳而不敢去海边，毕竟在小伙伴们都会游的情况下，只有自己带着游泳圈的那种羞耻感，实在难以言喻，这下子我终于可以大胆地去啦。不过在挑战大海之前，我还得先把自由泳学会……

●作为一名“《战国 BASARA》系列”制霸的死忠粉，能够与《幸村传》制作人面对面地对话，实在是非常感动的一件事。我表现得完全就是个迷妹，却还是送了我纪念品，真的万分感谢野中先生。8 月最期待的游戏就是这作啦！

本期个人签名
Let's Party !

初心者

虽说自己很看重游戏的耐玩度，还会因为游戏能玩很久就买了数字版，但是超耐玩的游戏积压多了好像也会有反作用。这些游戏通常都有许多类似的特点，比方说在通关之后才是真正的开始，而游戏系统还会异常复杂，能让你研究很久，所以在搁置一段时间之后，就算突然想再次进去玩一下，都会觉得有点不知所措。上次的进度到哪里了？接下来要去做什么？这样的问题一个接一个，好不容易行动起来了，又被游戏系统的各种障碍挡住，不投入几个小时都玩不下去。也难怪现在的游戏越做越简单，不约而同地往短平快的设计靠拢，都是为了让玩家回到游戏立刻找到细小的目标，然后短时间内就能收获一点满足感，而这样的游戏也会更容易让人产生依赖。

本期个人签名
《枪弹辩驳3》TVA一周虐两次，恐怕编剧信箱要被刀片塞爆。

秋沙雨



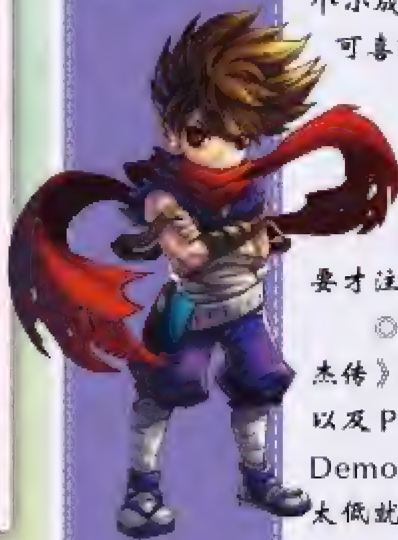
☆这次传说祭的猛料不多……说是猛料不多其实也就和前年差不多，公布了一个新PV就没了，实际岛巧担任剧本原案的手游《光芒传说》还延期到了明年。仔细想想觉得不够冲击的原因估计还是因为去年的料太猛：一个正统新作和一个动画化的消息，去年被消息炸得整个人都在编辑部里咆哮，今年就相对冷静了一些，然后我就很冷静地去订了一份《TOB》中文版的限定版。

★等我订完中文版限定版之后才反应过来一件事：DLC是不是还得再买一遍？

本期个人签名

距离难成一个废人还有一个月。

苍穹



◎兄长大人二胎得男，如今儿女双全。家里又多了一个小成员，自己被催婚的最后一个理由也没有了，实在是可喜可贺。

◎以往直播的录像大部分都已经上传到UCG的土豆自频道，在“直播节目重温”这个栏目下即可观看，感谢视频组同事们的努力。为了这事自己也终于注册了一个微博，想想之前的微信也是工作需要才注册的，心理上的老年人习惯走在时代的末端。

◎光荣以前其实也出过不少优秀的S·RPG，除了“《英杰传》系列”外，个人还很喜欢PS2的两作《三国志战记》以及PS的《封神演义》。《真·三国无双 英杰传》在试过Demo之后觉得还算可以一玩，只希望正式版的难度不要太低就好。

本期个人签名

近期阅读《功名十字路》（作者/司马辽太郎）

乌冬



◆虽然只是为了主题歌才看的电视剧版《穿越时空的少女》，不过看下来之后感觉还不错，印象特别深的就是饰演女主角的黑岛结菜，短发和气质都和原作女主非常吻合，一下就勾起了当年看动画版的回忆。另外NTV的土9虽然有看不少，不过其中大部分都是零散看看或是中途弃坑的，完整看完的还要追溯到2010年的《Q10》，才发现又是一部穿越剧（笑）。

◆毛老师为了提高自己《暗影之诗》抽卡运气，特地买了丰天商店的“运气UP”T恤，不过由于T恤主题还和农产有关，结果导致经常是抽到一张叫作“收获祭”的卡，实在是太有“捏他”感。不过当我们还在嘲笑毛老师的时候，官方为了平衡性，8月提高收获祭的使用费用，为了补偿合成了收获祭的玩家，其分解时按原价算，导致这张卡一下升值了4倍，不得不说毛老师实在是太有先见之明，接下来的半个月就要靠毛老师的手气也收获祭了。

本期个人签名

果然车祸才是生放送番的精髓。

乙太



庵野秀明导演的《新·哥斯拉》7月底上映，不知为何个人对这部电影特别期待。虽然痞子自己说这是他人生最大的挑战之一，不过就庵野这种大学时期就拍过同人版《奥特曼》的骨灰级特摄迷来说，应该是最清楚观众想要看到什么的吧。除了庵野+樋口的黄金组合外，电影的CAST阵容也堪称豪华……不多说了，赶紧让我去看IMAX版吧。

庵野自己算是刚刚忙完《新·哥斯拉》，那边《重力异想世界2》的动画版又宣布是Studio Khara来做。唉，天国的《EVA》剧场版。

本期个人签名

《DQH2》这个游戏能打9分，但是奖杯设计扣7分。

三日月



和预期一样，7月新番中最合我口味的是《NEW GAME!》和《天真与闪电》。其中前者真是秉承了芳文社的一贯作风：男人什么的都是摆设，百合片出现个毛线男人啊。芳文社是这样想的，也是这样做的。

另外《齐木楠雄的灾难》和《灵能百分百》也相当不错，前者是无厘头的搞笑泡面番，后者则不愧是《一拳超人》的亲兄弟，画风和剧情都很带感（喝茶）。

趁着七八月这段没什么大作发售的时间，我找了一些之前感兴趣却没有玩的游戏来调剂一下情操。其中百合（不）神作《奇异人生》还差两章通关，而最近下载的《深海之歌》顺利通关了。关于后者IGN给评了6分，我一开始还为其抱打不平，不就游戏简单一点嘛至于吗。然后我遇到了卡关BUG被迫重新开档……（捧）

本期个人签名

没有《女神异闻录5》玩我要死了。

三味线



◆作为漫展狂热爱好者，暑假档期的广州“萤火虫”自然不会错过，比起住在旅馆酒店，自然还是找个朋友接济一下最经济实惠，至于省下的住宿费，我往往会拿去请朋友吃顿好的，既能美餐饱腹，又可联络感情，一举多得。感叹工作后想与友人聚一次实在不易，口头上挂着的“有空找我玩”、“来到我这我请客”，多是大家心中明知不会兑现的诺言，倘若相隔不远倒有个念想，但那些千里之外、又或身处异国的小伙伴，却常常连个网上的问候都没有……

◆今年的“萤火虫”依旧是LL主场，舞台节目占据大半江山，就连最新的水团也出现了，引得台下LL党们疯狂打call。在COS区，能与LL抗衡的，估计就只有《RE：从零开始的异世界生活》了，一群蕾姆拉姆同场的画面实在难以描述。

本期个人签名

“你对我就像哥哥一样好。”——《大鱼海棠》

易星团



★CNC游戏王全国大赛即将在8月的第二个周末举办，地点依旧是在深圳，这次一定要抽空去围观围观，可以的话就组一副渣渣卡组帮别人上位好了。（笑）

★《假面骑士Ghost》即将迎来尾声，下一名假面骑士EX-AID也在前不久公布了造型，其灵感似乎取自于游戏机（胸甲是游戏手柄），真好奇他的战斗方式和各种形态……等等，为什么我突然联想到了海王星？

★终于接触了日本怪物级的游戏《妖怪手表》，确实如传闻般的好玩，只是由于要写攻略的原因，只能慢慢推剧情，每天看着已经开了交换和QR码扫描系统的果汁姐姐和其他人换妖怪抽大奖，实在是心痒痒啊。

★临近8月，ChinaJoy和科隆游戏展即将到来，再加上已公布即将年底发售的各种大作，既让人感到激动又让人感到害怕，毕竟缩在角落啃白饭的日子又要到来了。

本期个人签名

《妖怪手表》真是个不错的游戏。

果汁



不出所料，七月新番《REGALIA 三圣星》作画素质真是高得惊喜，手绘的机甲战斗、可爱的人设，还有百合剧情，搞得我每周起床都只会想“今天怎么还没到周四呢？”。到截稿也就播出了3话，剧情方面估计也没什么值得太期待的地方，但是动画看得爽就好了。

虽然本身就不抱期待，但是地雷社出品的《黑蔷薇的女武神》实际表现还是倒退得让我有些惊讶，好不容易花大力气请了藤岛康介作画还以为他们要聚精会神弄个稍微高质量点的作品，结果还不如同社先前的《新次元海王星》。声优方面也闹出了一些话题，真是感到尴尬。不过客观点说，这游戏对RPG系统的摸索还是有可圈可点的地方，2D Live立绘也做得很成熟了，希望他们下次能拿出一款真正让玩家满意的作品，摆脱“地雷社”的名号（估计很难吧）。

本期个人签名

周四怎么还没到啊？

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.07.28-2017.03.07**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

由于《古墓丽影 崛起》一年的 XOne 独占期结束，这款动作冒险佳作也将于 10 月 11 日登陆 PS4 平台，除了收录此前发售的所有 DLC 外，PS4 版还将追加支持 PS VR 的章节。备受关注的《重力异想世界 2》也确定于 12 月 1 日推出。此外，《最后的守护者》也宣布了中文版于 10 月 25 日同步发售的消息。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 7 月					
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
18 日	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	中文版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
21 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 7 月					
28 日	智龙迷城 × 神之章 / 龙之章	パズドラ X 神の章・龙の章	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界树の迷宫 V 长き神话の果て	Atlus	角色扮演	日版
4 日	龙珠 合体	ドラゴンボールフュージョンズ	BNEI	角色扮演	日版
25 日	银河战士 Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作	日版
25 日	蓝色雷霆闪电枪 爪	苍き雷霆 ガンヴォルト 爪	INTI CREATES	动作	日版
2016 年 9 月					
15 日	超・战斗中 究极忍者与战斗玩家的顶上决战	超・战斗中 究极の忍とバトルプレイヤー顶上决战!	BNEI	动作	日版
21 日	海贼王 大海贼斗技场	ワンピース 大海贼斗技场	BNEI	格斗	日版
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 7 月					
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	模拟育成	日版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
9 日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	中文版
18 日	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	格斗之王XⅣ	The King of Fighters XIV	SNK	格斗	中文版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	中文版
25 日	初音未来 歌姬计划 X HD	初音ミク –Project DIVA– X HD	SEGA	音乐	中文版
26 日	出赛准备	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
30 日	绯夜传说	Tales of Berseria	BNEI	角色扮演	中文版
2016 年 9 月					
8 日	东京异境 eX+	东京ザナドゥ eX+	Falcom	动作角色扮演	日版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
21 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
29 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ －不思议な旅の炼金术士－	Koei Tecmo	角色扮演	日版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy ⅩⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
11 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	最后的守护者	人食いの大鷲トリコ	SIE	动作冒险	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
25 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン－ホロウ・リアリゼーション－	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	日版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
2016 年 12 月					
1 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	日版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon:Zero Dawn	SIE	动作射击	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
26 日	出赛准备	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
2016 年 9 月					
13 日	再生核心	ReCore	Microsoft	动作射击	中文版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
25 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
27 日	极限竞速 地平线 3	Forza Horizon 3	Microsoft	竞速	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy' s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 7 月					
28 日	世界最长的 5 分钟	世界一长い 5 分间	日本一	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
4 日	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	角色扮演	日版
11 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII –ラクリモサ・オブ・ダーナ–	Falcom	动作角色扮演	中文版
25 日	战国少女 传奇之战	战国乙女 ～ LEGEND BATTLE ～	Planet G	动作	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
21 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ –不思议な旅の炼金术士–	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神狱塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
13 日	恶魔凝视 Ⅱ	デモンゲイズ II	角川 Games	角色扮演	日版
20 日	超时空要塞 Δ 紧急出击	マクロス Δ スクランブル	BNEI	射击	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
2016 年 9 月					
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
2016 年 10 月					
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

07.28 讨鬼传 2

攻略预定

多机种 动作 ■ Koei Tecmo ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A

作为 Koei Tecmo 推出的共斗类动作游戏《讨鬼传》的正统续作，本作再前作的基础上再度进化。游戏的故事发生在幕末的明治维新时代，在横滨港与袭来的恶鬼



交战之后的主角意外穿越回了十年前位于日本西方边境的小村庄中，并在这里重新开始了“讨鬼”之旅。相比前作任务制的玩法，本作将开放世界作为一大卖点，场景将更为广阔，并新增了许多互动元素。战斗系统以及极具特色的“御魂”系统在保留的基础上得到进化，新的武器与新的御魂，会让老玩家们会眼前一亮。本作预定推出中文版，让不懂日语的玩家也能完美体验本作的乐趣。

08.03 真・三国无双 英杰传

攻略预定

多机种 策略角色扮演 ■ Koei Tecmo ■对应机种为：PS4/PS3/PSV 推荐度 B

《真・三国无双 英杰传》是以《真・三国无双 7》为基础、根据光荣昔日经典战棋游戏《英杰传》改编的策略角色扮演游戏。游戏的主人公是赵云，故事讲述赵云



和他的原创好友雷斌一起发现了被封印的少女黎霞，三人一起身陷汉末的动乱之中。历史上有名的经典战役都会再现，但也会加入一些奇幻要素和原创剧情。游戏的战斗动画来自《真・三国无双 7》，配合八卦泉、天绊镜等系统，让古老的《英杰传》重新焕发了活力。

08.04 世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

3DS 角色扮演 ■ Atlus ■无对应周边 推荐度 A

以亲手绘制迷宫地图的玩法、丰富的自定义角色和职业、代入感十足的随机事件，以及富有挑战性的怪物而赢得忠实粉丝的“《世界树



迷宫》系列”，时隔四年迎来了最新作《世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头》。本作发生于剑与魔法所支配的“阿尔卡迪亚”，在这里生长着的一棵巨大树木守护着世界的安宁而自古被称作世界树。传说只要到达树顶，就能实现任何人的愿望。游戏有着 4 种全新的种族和 10 种职业，不仅新增了豪华的声优配音，而且自定义外观的选项也更加细致。在“异名”系统的帮助下，角色可以获得细分的全新能力，让职业培养更加深入。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

PSV

X360

Xbox One

[illegible]——游戏人设中十大最出名的特征设定》火爆热映中！
[illegible]游戏黄金眼》《买买买》等众多原创栏目持续更新中！

更多网络节目请登录

[illegible]频 | B站 | 搜狐视频

[illegible]：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，[illegible]索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别收录

最上游35期
游戏人设中十大最出名的特征设定

特别收录

香港媒体试玩会+GT 竞赛试玩

特别收录

你最痛恨的《生化危机》怪物排行榜

特别收录

《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》必杀技精彩合集

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游35期
游戏人设中十大
最出名的特征设定

机战OG 月之住民
必杀技精彩合集

香港媒体试玩会
+GT 竞赛试玩

你最痛恨的
《生化危机》
怪物排行榜

N64 20周年纪念视频
《神威9号》诚实预告片

新作影像集锦

最终幻想 15
龙珠 超宇宙 2
格斗之王 XⅣ
SD 高达 G 世纪 创世纪
偶像大师灰姑娘女孩 VR
精灵宝可梦 太阳 / 月亮
刀剑神域 虚空幻界
绯夜传说

电影前线

怪兽夜话 | 吾父吾血
塔路亚 | 蝙蝠侠 致命玩笑

ENDING SONG

《街头霸王 V》剧情动画 “A Shadow Falls' featuring May'n” 主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①深海之歌	Insomniac Games②	动作冒险③
多机种④ ⑤Song of the Deep		⑥美版
2016年7月12日⑦	本地1人⑧	对应年龄：全年龄⑨
售价为PS4/XOne：14.99美元⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

机种	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

游戏机实用技术

8月中旬 400期达成！

176页特刊

暑期特刊经典内容

暑期游戏补习班
实用至上主义

ChinaJoy 2016完全报道

独家采访 大作试玩
国行最新情报满载

400期特别企划

我们的400

攻略透解

伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲
偶像大师 白金星光
讨鬼传2



游戏机实用技术

400典藏 224页特别内容

我的游戏青春

十年间四百个陪伴我们长大的主机游戏

经典 情怀 周边 花絮

176+224=400

400期+400典藏 套装
现已可于UCG官方淘宝店和微店订购！



官方淘宝店

注：《游戏机实用技术 400典藏》可于UCG官方淘宝店和微店单独购买，购买套装价格更加优惠！





定价 38

掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

-掌机游戏图鉴-

收录4～6月掌机游戏图鉴资料

-专题企划-

游戏世界的奇特风景线 以作品视点谈三十年Galgame史
薪尽火传，灵魂犹在——盘点游戏史中的精神续作

三大DQ重磅攻略来袭

DQ 怪兽统领者3【3DS】| DQ 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结【PSV】
DQ 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记（中文版）【PSV】

其他大作也不容错过

逆转裁判6【3DS】| 星之卡比 机械行星【3DS】
奥丁领域 里普特拉西尔（中文版）【PSV】

VOL.2



天气这么热
我哪里通通不想去
只想躲在家 玩着
我的游戏吹冷气
送你《光明》主题
夏日清凉扇！



淘宝店购买

已上市，火热销售中！